

Special pris kr. 44,-
Diskette vedlagt!

Det Nye

9. årgang nr.5
29. april -
26. maj 1993

COMPUTER

IMAGEFX!



UTROLIGE SPECIAL-EFFECTS PÅ AMIGA!

DISK TIL DIG!
GUNSHIP 2000
DEMO



EKSTRA!

★ **AIRACER**
★ **TWINTRIS**
★ **DCOPY 3.0**

Er disken væk? Spørg din forhandler!



BELAFON ApS

ALFA-DATA kvalitetsprodukter

2 ÅRS
GARANTI



ALFAPOWER AT-HD

LYNHURTIGE HARDDISKE MED EN SØGETID PÅ
UNDER 9 ms OG 2. ÅRS GARANTI

- * PLADS TIL 8MB RAM, UDVIDES I 2MB TRIN
- M/42 MB QUANTUM HD OG 0MB RAM
- M/85 MB QUANTUM HD OG 0MB RAM
- M/85 MB QUANTUM HD OG 2MB RAM
- M/127 MB QUANTUM HD OG 0MB RAM
- M/170 MB QUANTUM HD OG 0MB RAM

3195,-
3595,-
4395,-
4695,-
5295,-

ALFADATA MUS OG TRACKBALLS

- MEGAMOUSE, 290 DPI
- OPTISK MUS, 300 DPI
- OPTISK PEN, 300 DPI
- INFRARØD MUS, 300 DPI
- TRACKBALL
- AUTOMOUSE – OMSKIFTER MELLEM MUS & JOYSTICK

295,-
595,-
495,-
795,-
695,-
229,-

ALFADATA RAMUDVIDELSER

- 512KB TIL A500/A500Plus
- * MED UR & AFBRYDER
- 2MB INTERN-RAMKORT UDEN RAM
- * MED GARY-ADAPTOR, UR & AFBRYDER
- 1MB CHIPMEM TIL A500Plus
- 1MB CHIPMEM TIL A600
- ALFARAM 500
- * PLADS TIL 8MB RAM, UDVIDES I 2MB TRIN
- MED 0 UD AF 8 MB RAM
- MED 2 UD AF 8 MB RAM
- MED 4 UD AF 8 MB RAM
- MED 6 UD AF 8 MB RAM
- MED 8 UD AF 8 MB RAM
- 8MB RAM-KORT TIL A2000 MED 2MB RAM MONTERET

299,-
599,-
699,-
699,-
695,-
1495,-
2295,-
3095,-
3895,-
1599,-

ALFADATA KICKSTART OMSKIFTERE

- KICKSTART OMSKIFTER A500/A500PLUS/A2000
- KICKSTART OMSKIFTER A600/A600HD

298,-
298,-

ALFADATA HÅNDSCANNERE

- ALFASCAN-A 400 DPI, 16 GRÅTØNER
- ALFASCAN-Plus 400 DPI, 256 GRÅTØNER

1095,-
1699,-

ALFADATA DISKETTEDREV

- EXTERN DREV TIL ALLE AMIGA MODELLER
- * MED AFBRYDER OG GENNEFØRT DATA-BUS

699,-

Amiga-modeller

A500 Plus	2895,-
A500 Plus m/software *	2995,-
* InterWord, -Base & -Spread	
* 1 Spil	
A600 m/software *	2795,-
* 6 Brugerprogrammer	
* 2 Spil	
A1200	3995,-
A1200 m/85MB HD	7290,-
A2000	4695,-
A4000-030	11995,-
A4000-040	18995,-



A1200 HARDDISKE 3095,-

Quantum 85MB KUN Kr.
Leveres komplet – klar til brug.

Vi leverer også Quantum 2 1/2" harddiske i andre
størrelser f.eks. 127MB & 169MB.

Garanti-installation KUN Kr.

200,-

2 ÅRS
GARANTI

PRINTERE

SEIKOSHA SL-95C
24-NÅLS FARVE-PRINTER

2598,-

star

9-NÅLS FARVE:

STAR LC 100

24-NÅLS:

STAR LC 24-20

STAR LC 24-200

24-NÅLS FARVE:

STAR LC 24-200C

1898,-

2628,-

2998,-

3748,-

2 ÅRS
GARANTI

INKJET PRINTERE:

CANON BJ-10ex

CANON BJ-200

2598,-

4198,-

ALLE PRINTER LEVERES MED KABEL OG FARVE-
BÅND/-PATRON.

MICROBOTICS, INC. ACCELERATOR-KORT

Amiga 1200

MBX 1200z med 0MB ram
• Batteri Backup & Ur
• Plads til 1 stk. 32 bit SIMM-modul
Modulet kan få 1, 2, 3, 4 eller 8MB ram

Med 14MHz 68881 FPU 1598,-
Med 25MHz 68882 FPU 2398,-
Med 50MHz 68882 FPU 3598,-



32BIT SIMM ram
1MB 800,- 4MB 1600,-
2MB 1000,- 8MB 3200,-

PAKKE LØSNING

MBX 1200z 14MHz 68881 FPU
m/4MB 32 bit ram. **KUN kr.**

2998,-

Amiga 500/500Plus/2000

VXL-030 KORT:
• MOTOROLA 68030
• PLADS TIL FPU
• PLADS TIL 32-BIT RAM

Med 25 MHz 68EC030 2598,-
Med 40 MHz 68EC030 3398,-
Med 25 MHz 68030/PMMU 2998,-
Med 33 MHz 68030/PMMU 3798,-



2 MB 32-BIT BURST RAM 2298,-
8 MB 32-BIT BURST RAM 5998,-
FPU 68882 33 MHz 988,-

Hastighedstest

For at illustrere hastigheden på MBX- og VXL-kortene har vi lavet en lille test. Testen er lavet med IMAGINE 2.0 PAL. Vi genererede et 35068KB 24BIT billed i LOWRES INTERLACE OVERSCAN med 3 objekter. Objekter og Billed blev hængt og gemt på ramdisk. De store hastigheder opnået KUN ved montering af 32 bit ram på VXL/MBX-kortene

Test maskiner

A2000 (68000 7MHz) med 16bit Ram
A1200 Standard med 2MB CHIP-Ram
A1200 (MBX 1200z 14MHz) med 32bit Ram
A1200 (MBX 1200z 25MHz) med 32bit Ram
A1200 (MBX 1200z 30MHz) med 32bit Ram
A500+ (VXL-30 25MHz) med 32bit Ram
A500+ (VXL-30 40MHz) med 32bit Ram
A4000 (68040 25MHz) med 32bit Ram

Tid	Image version
ca. 2T30M	Image
ca. 1T04M	Image
ca. 0T18M	FPU
ca. 0T23M	FPU
ca. 0T21M	FPU
ca. 0T20M	FPU
ca. 0T13M	FPU
ca. 0T07M	FPU

AMIGA LYD & BILLED

CLARITY 16-BIT STEREO SHIMMER

- 16 bit stereo 16KHz og 32KHz
- 16 bit stereo 16KHz og 32KHz
- 16 bit stereo 16KHz og 32KHz
- 16 bit stereo 16KHz og 32KHz

1198,-

VIDEO 12 VIDEO DIGITIZER

- 12 bit video 12KHz og 24KHz
- 12 bit video 12KHz og 24KHz
- 12 bit video 12KHz og 24KHz
- 12 bit video 12KHz og 24KHz

1498,-

BELAFON APS

Istedgade 79 & 110 • 1650 København V
Telefon 31 31 02 73 • Fax 31 31 14 98

TILBUD begrænset antal

SOFTWARE

OSGNUS ED PRO VXL	695.00
MAXPLAN 3.0	995.00
IMAGINE 2.0 PAL	1895.00
CAN-DO V1.0	295.00
SCALA 500	995.00
PRO DRAW 3.0	699.00
PRO PAGE 3.0	699.00
ART DEPARTMENT	695.00
ORGANIZE	199.00
ZUMA TVTEXT	599.00
FINAL COPY	295.00
TV SHOW	199.00
ANALYZE	199.00
DIGI PAINT 3	250.00
CLIGHT	199.00
VINDTEKET II	199.00
BROADCAST TITLES	199.00
PRO VIDEO PLUS	250.00
DISKMASTER VXL	395.00
AMIGA VISION	495.00
MUSIATH 004	1195.00
GIGAMEM	695.00
GP FAX SOFTWARE	495.00
ATAUK III	295.00
AREX PLUS COMP	1195.00
KNOWWORDS	199.00
HAICALE	199.00

HARDWARE

SUPRA 500XP Kabinnet	1598,-
BLIZZARD 14MHz	1998,-
MINI MODEM 1200	298,-
DIGI-VIEW GOLD	998,-
ADDSPEED 14MHz	1698,-
A640 CD-ROM DREV	998,-
A2024 HILERS MONITOR	1498,-

CDTV-TILBEHØR

SCSI Harddisk	1298,-
Intern HD fitting-lur	398,-
Extern HD kabinnet	998,-
Brillette	498,-

* Giver 2 normale joystick/muse-porte

Autoriseret



Commodore
værksted

ALLE
originale

Commodore
reservedele føres

AMIGA
DISKETTER
100 STK.

Kr. 399,-

Vi lagerfører
selvfølgelig
også seriøst
software

Finax
Konto

- en ekstra fordel
hos os

Postordre salg

Varebestilling
inden kl. 14 sendes
samme dag.
RING 31 31 0273

☐ Hermed bestilles: ☐ Prisliste ønskes tilsendt

Vare:	Antal:	Pris

(+ forsendelse)

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./by: _____
Evt. tlf. _____

Kuponen eller en kopi af den sendes til:
Betafon • Istedgade 79 • 1650 København V.

AMIGA!AMIGA! AMIGA!AMIGA!

VERDENS MEST SOLGTE MULTIMEDIA COMPUTERE!

AMIGA 600 - superkompakt med indbygget multitasking

Den lille, superstærke computer med 68000 processor med multi-chip co-processor. 1 MB RAM (kan udvides til 10 MB), indbygget diskdrev, mus, TV-modulator m.m. Desuden indbygget port til PCMCIA indstikskort. Fås også som AMIGA 600 HD med 40 MB indbygget harddisk og mange programmer installeret på harddisken.

Priser fra: **2.795,-** incl. moms / excl. skærm



1084 skærm:
2.495,- incl. moms

AMIGA 1200 - ægte 32 bit computer med CrossDOS™

Amiga'en til den krævende bruger! 16.8 mio. farver (256.000 på skærmen), superhøj grafisk oplosning, 8-bits stereolyd og direkte tilslutning til TV/ video. AmigaDOS™ 3.0 og CrossDOS™ gør denne Amiga kompatibel på fil-niveau med alle PC-DOS baserede data. Mulighed for indbygning af harddisk.

Priser fra: **3.995,-** incl. moms / excl. skærm



1084 skærm:
2.495,- incl. moms

AMIGA 4000 - den professionelle multimedia-maskine!

Den perfekte computer til avanceret desktop publishing, 3-D animationer, musik- og videoproduktion og ægte multimedia præsentationer. Alle relevante tilslutningsmuligheder, 16.8 mio. farver, stereolyd (4 kanaler, 8 bit) og styresystemet AmigaDOS™ 3.0.

Med 68030 processor, 4 MB RAM, 80 MB harddisk: **11.995,-** incl. moms / excl. skærm

Med 68040 processor, 6 MB RAM, 120 MB harddisk: **18.995,-** incl. moms / excl. skærm



1960 multiscan
farveskærm:
3.295,- incl. moms

AMIGA!AMIGA!

SE DEM OG PRØV DEM HOS DIN FORHANDLER I DAG!

 **AMIGA**

MAJ 1993



9. årgang nr. 5 / Forside: Image FX



Gameplay 37
Spil-redaktionen har samlet de nyeste spil - er der noget, der er værd at købe?

Demoscenen - så sker der noget 50
Demogrupperne rører på sig. Efter lang tid med få gode demoer sker der igen noget på scenen.



Gallery 30
Send dine pixel-kreationer ind til os - du kan vinde op til kr. 500,- skattefrit!



DM i computerspil 12
Det første Danmarks mesterskab i computerspillets ædle kunst løb af stabelen i Horsens. Vi var der.

Det Nye Computer

COMputer Hotline '93 6
Så er det nyhedstid igen! Masser af nye produkter til DIN Amiga!

Disk på forsiden! 11
Vi blander op for DNC's forside-disk! I denne omgang får du en spilbar (!) Gunship 2000-demo og tre hele programmer oveni!

DM i computerspil 12
Det første Danmarks mesterskab i computerspillets ædle kunst løb af stabelen i Horsens. Vi var der.

To nye monitører til din Amiga 15
Med mulighederne for at skærmopløsning på de nye AGA-Amiga'er, kræves der nye monitører. Og nu er de kommet, 1940 og 1942.

ImageFX - det digitale mørkekammer 16
ImageFX er det nyeste bud på et prof. 24-bit billedbehandlings-program, som skal tage kampen op med de mere etablerede.

Snyd telefonselskaberne for millioner! 20
Hvert år snyder computerejere verden over telefonselskaberne for millioner af kroner.

Forskellen på IDE og SCSI 24
Hvilken Amiga-ejer ønsker sig ikke en harddisk? Men hvad skal det være? IDE, SCSI, AT-bus, DMA? Vi ser på begreberne.

Computerkirkegården 26
Nær Mundelstrup ved Århus ligger Danmarks største computer-lighus. Her venten tonsvis af udtjent EDB-udstyr på at blive genfødt som guld, sølv eller kobber i morgendagens computere - eller som lystestager.

Gallery 30
Send dine pixel-kreationer ind til os - du kan vinde op til kr. 500,- skattefrit!

Secret Service 32
Hvorfor dog snuble over gærdet, når du selv kan gøre det lavere? Vi taler om at SNYDE i spil!

Teknisk brevkasse 36
Få svar på dine mest tekniske spørgsmål - lige her!

Gameplay 37
Spil-redaktionen har samlet de nyeste spil - er der noget, der er værd at købe?

Endnu en dansk udviklerkonference 47
Danmark har for anden gang dannet rammen om en udvikler-konference. Kom med DNC bag kulisserne.

Sådan bliver du udvikler hos Commodore 48
Som udvikler får du bl.a. mulighed for at komme i kontakt med programører fra hele verden, og udveksle erfaringer og ideer.

Demoscenen - så sker der noget 50
Demogrupperne rører på sig. Efter lang tid med få gode demoer sker der igen noget på scenen.

Mailbox 52
Hvorfor dog bare sidde tavs derhjemme, og lade de andre styre debatten? Skriv til Mailbox!

Piratkopiering - del 2 - og andre krænkelser af ophavsretsloven - del 2 56
Vi fortsætter med at se nærmere på nogle af de juridiske problemer, mange computerbrugere kan støde på. Vi koncentrerer os her om piratkopiering, sikkerhedskopier og cracking.

Games Preview 59
En smagsprøve fra fremtidens store kolde spille-bord.

Det Alternative Hjørne - SID2 60
Vi kigger på PD-programmer, der er næsten lige så gode som de kommercielle - og så koster de næsten ingenting!

APROPOS Public Domain 62
Morten Blaabjerg fyrer en bredside af mod firmaer, der tjener penge på at sælge Public Domain til overpris.

COMPUTER HOTLINE 93

GVP-produkter til Amiga 1200

Det store amerikanske firma, kendt for at lave nogle gedigne produkter til Amiga, lancerer nu en helt nye serie til Amiga 1200, to interne kort og en intern harddisk.

A1230-Turbo, er et kombineret accelerator/RAM kort, med 68030 processor, 40MHz, 32-bit FAST RAM (hvor kickstarten kan kopieres op i), og en monteret sokkel, hvor du senere kan isætte en matematisk coprocessor direkte. Kortet understøtter fra 0MB til 32 MB 32-bit RAM. Kortet placeres i ekspansionsporten i bunden af A-1200.

A1200 SCSI/RAM+ er et kombineret RAM/harddisk-controllerkort, der giver mulighed for at udvide m. op til 8MB FAST RAM, 32-bit. Der er også mulighed for at isætte coprocessor her via indbygget sokkel, og køre såkaldt asynkron clock-frekvens, så du kommer op på 50MHz! Med på kortet er en komplet SCSI-controller, men vil du bruge det skal der et interface mellem udvidelsesporten af A-1200 og selve kortet, der kan sidde i ekspansionsporten i bunden af maskinen. Så kan du til gengæld bruge et hav af udvidelser, inkl. scannere, optiske drev, CD-ROM, tape streamere og harddiske (f.eks. SyQuest).

Da begge kort passer direkte ind i porten, i bunden af A-1200, mister du ikke garantien!

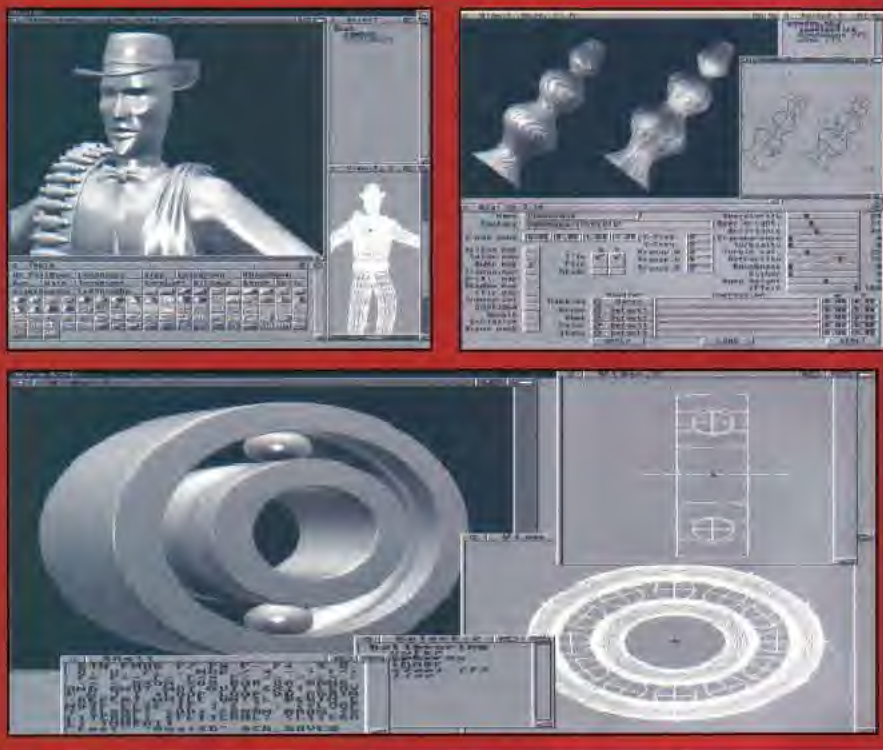
Der gør du derimod, hvis du vil have den interne harddisk på 85 MB, der passer til den allerede indbyggede IDE-controller i Amiga 1200.

Yderligere info:

Amiga Warehouse,
Tlf: 8610 6111

ZOOL i spillehallern

Nu er Zoolspillet udkommet som arcade maskine, og vi kan afsløre at handlingen i spillet ligger tæt op ad Amigaversionen, selv om Bell Fruit har inkluderet en bunke ekstra levels.



Real 3D version 2 snart på gaden

Et af de absolut bedste 3D modellering og rendering programmer til Amigaen, Real 3D, er snart klart i version 2. Denne gang med en hel række banebrydende funktioner, der aldrig før er set på Amigaen, eller for den sags skyld på nogen maskine i samme prisklasse.

Forestil dig f.eks., at du skal lave en animation af en håndfuld hoppeboldes vej ned af en trappe. I stedet for komplicerede beregninger af boldenes faldbaner, og problemer med sammentrykning af boldene når de rammer et trin, kan du nu bare angive en tyngdekraftparameter, der automatisk får boldene til at falde, samt deres elasticitet, der er et mål for, hvor meget boldene bliver trykket flade, når de rammer gulvet. Al detektion af kollisioner mellem gulv og bolde eller boldene imellem, registreres automatisk, så det er kun et spørgsmål om, at lade din Amiga stå en uges tid og regne.

Eller hvad siger du til at hælde vand ned på en slidske, og se hvordan det bevæger sig? Noget som normalt kræver meget komplekse matematiske beregninger med differentialligninger. Eller kast nogle snefnug ind i en vindtunnel hvor de flyder rundt. Kunne du forestille dig at gøre det manuelt?

Hvis du laver en gryde med vand i, kan du få den til at koge langsomt, først med enkelte bobler, og senere spilkogende. Selv et glas, der tabes ned på flisegulvet, kan bringes til at splintre i tusind stykker.

Byg en robot, og fortæl Real 3D hvor leddene sidder, så kan programmet selv animere robotten eller lav en bowlingbane med en kugle, der triller ned og vælter keglerne.

Kort sagt, hvis du overhovedet interesserer dig for 3D modellering/rendering, er dette programmet du ikke kan komme udenom. Vi vender urtvilsvist tilbage med en dybdgående test.

Prisen på Real 3D v. 2. bliver 868 DM eller ca. 4300 kr. og bliver releaset fra Realsoft i Finland her i april.

Readysoft Ky
KP 9
35700 Viipuri
Finland
Tlf: 009 358 34 48390

COMPUTER HOTLINE 93

Professionelle 24 bit baggrunde

24 bit billederne er over os, og nu kan du også købe prof. baggrunde i 24 bit IFF, som kan bruges med alle 24 bit Amiga grafikkortene, Firecracker, HAM-E, DCTV, Harlequin osv. Pro Set baggrundene er genereret på Sili-

con Graphics store Iris workstation, a la de maskiner, der blev brugt til Terminator II. Designeren bag billederne er ingen anden end Derek Grime fra Beyond Graphics, der bla. har leveret grafik til MTV og CBS.

Alle billederne er naturligvis i overscan, og fuldt anti-aliasede. Pakken indeholder over 30 billeder på 10 disketter, men så skal du også slippe 99 dollars, hvilket svarer til ca. 650 danske.

Hvis du er interesseret kan du henvende dig til:

Beyond Graphics
Proabyte Systems
P. O. Box 481
Station D, Toronto
Ontario, Canada
M6P 3K1
009 1 416 769 7516



Revell har en god fornemmelse af, hvilke biler der får tænderne til at løbe i vand hos enhver bilentusiast.

Revolutionerende CD-ROM ide

Et af klassiske problemer ved spæde teknologier, er at hitte på de rigtige anvendelsesområder, så der bliver muligt at overbevise forbrugerne om, at her er produktet, der bliver umuligt at undvære. En sådan ide til CD-ROM drev kan modelbygningsfirmaet Revell meget vel have støvet frem, med deres nyeste modelsæt kaldet Motor Stars. Motor Stars er et traditionelt byg-selv modelsæt KOMBINERET med et CD-ROM skive. I stedet for at følge en traditionel brugsanvisning smækker du CD-skiven i din CDTV-drev, og vupti så dukker instruktionerne op på skærmen i animerede 3D grafiksekvenser. På figuren kan du se strukturen af CD-ROM'en, hvoraf det f.eks. fremgår, at CD'en ikke blot hjælper dig med at farvelægge modelbilerne, men også forklarer dig præcis, hvordan de skal limes. De nysgerrige kan endda smutte over i 'fun facts' sektionen, og få oplysninger om bilens data i virkeligheden.

Ideen med at bruge animerede grafik til at samle modelbilerne er slet ikke så dum endda, idet der ofte er mange gange nemmere at samle delene, når først du har dannet dig et 3-dimensionelt indtryk af, hvordan det skal gøres.

Med CD-ROM'en kan du også komme ud at køre med modelbilerne, idet der ligger en bil-simulator med 4 forskellige baner på CD-skiven.

I Motor Stars finder du masser af modelbiler, bl.a. Bugatti EB 110 og Porsche 911 Slant Nose. Prisen på en pakke med CD-ROM og samlesæt kendes ikke endnu.

Multimedia
Ahrweilerstraße 51
5483 Bad Neuenahr-Ahrweiler
Tel: 009 49 26 41/3 49 35
Fax: 009 49 26 41/3 17 00
Tyskland

1 stk acceleratorkort med det hele, tak

Viper 1230 er navnet på et helt nyt acceleratorkort fra staterne, med en Motorola 68030 som erstatning for den standard 68020 CPU (14 MHz), der følger med din Amiga 1200. Kortet fås i 2 versioner, idet du enten kan vælge en 68030 40 MHz eller du kan i stedet brænde den af med en 68030 50 MHz. Hvis du vil spare, kan du også sætte på den noget billigere 68EC030 40 MHz. Bemærk at der er en betragtelig prisforskel på 200 dollars imellem et Viperkort påsat en 68EC030 40 MHz i forhold til en et med en 50 MHz 68030.

I standardkonfigurationerne følger der ingen FPU (matematisk co-processor) eller RAM (32 bit, 72-bens SIMM) med, men der er selvfølgelig sokler til begge dele. På Viper findes endelig det savnede ur med batteribackup.

Sidst men slet ikke mindst, byder Viper 1230 på en 16 bit DMA (direct memory Access) port, der lader dig tilslutte en bunke ekstra udstyr, så som f.eks. en SCSI-2 controller, DSP board, modem eller et netværkskort. Meget praktisk, der er jo altid rart stadigvæk at have nogle uddybede udvidelsesmuligheder ved hånden. Faktisk kan du allerede købe et såkaldt Viper S2 SCSI-2 kort, der kan tilsluttes Viper acceleratorkortet, og prisen helt nede på små 199 dollars.

Priserne på Viper-kortene er 499 dollars med en 68EC030 CPU og 699 dollars hvis du ønsker en fuldblods 50 MHz 68030 CPU. Begge priser er eksklusive FPU og RAM, men det er dog en absolut fair pris alligevel.

Yderligere information kan fås ved at kontakte:

ICD US
Tel: 009 1 815 968-2228,
lokal 222
Fax: 009 1 815 968-8888
(Eller prøv din lokale
forhandler!)

Stor succes på Amiga Expo

Umiddelbart før deadline, kan vi netop nå at få en lynrapport fra Amiga Expo, skrevet på DNCs stand lige før bladet går i trykken.

Udstillingen blev afholdt 2.-4. april på Hotel Sheraton i København, men bare rolig. Du bliver ikke snydt for den fulde reportage, der kommer i næste nummer.

Traditionen tro blev udstillingen straks fra åbningen oversvømmet af besøgende. Et af de store trækplastre var naturligvis Amiga 1200, som der var masser af chancer for at se i funktion. Blandt andet havde Amiga Warehouse en speciel version med GVP Jaws installeret, der giver 1200'eren en 40 MHz 68030 processor med 68882 coprocessor og 4 MB 32 bit RAM. Så får du faktisk en maskine, der på alle punkter er en A3000 overlegen, selv om den ser betydeligt mere beskedent ud.

Der var også rige muligheder for legebørn med Laser Marie spiller, der foregik i et specielt rum med roglør. Deltagerne blev udstyret med hver sin laserpistol, der dog ikke ligefrem var i Star Wars 50 MegaWatt klassen. I stedet for at grille dine modstandere, måtte du nøjes med at skyde dem med en ganske svag laser på den laser detektor alle havde på brystet, og som hylede når man var død. Det gik ganske hedt for sig. I udstillerkantinene, der lå lige ved siden af, kunne vi med mellemrum høre, når en af deltagerne i et anfald af kampiver kastede sig ind i væggen.

For de købelystne var der også masser af tilbud på både hardware og programmer til Amiga og PC. I anledning af messen kunne du købe spil fra 79 kr og hardware, der typisk var nedsat 15 - 20 %.

Radio The Voice-konkurrencen blev vundet af Ulrik Schultz fra Ejby, der løb af med præmier for ikke mindre end kr. 13.000! Førstepremien var en Amiga 1200, scanner, printer, samt en masse gode spil og joystick. Ulrik, der er 13, vil bruge gevinsten til spil, og vil også begynde at lære nogle nye ting. 1200'eren kan jo en masse som Amiga 500 ikke kan. "Udstillingen er bedre end sidste år, for her kan man jo prøve spillene, og konkurrencerne er klart bedre!", siger altså Ulrik der jøvrigt er Brøndby-fan, og derfor nød at se Kim Vilfort spille mod publikum.

Vi ses til næste år, Ulrik!



Silent DRIVE

Med indbygget "no click" feature så drevet ikke står og klikker når disketten tages ud. Videreført bus som er "buffered" så flere drev uden problemer kan sættes efter hinanden. Afbryder og langt kabel (ca. 70 cm!) er en selvfølge. 100% kompatibel med Amiga.

Køb NU og SPAR 200,-

Normalpris 899,- **NETOPNU 699,-**

Amiga Mouse

I DENNE MÅNED GRATIS MUSE-HOLDER VED KØB AF AMIGA MUS. VÆRDI 39,-

299,-

Joy Master

Automatisk omskifter imellem mus og joystick eller to mus. Omskiftning med muse-tasten eller skyde-knappen gør det nemmere og du slipper for at hive ledninger ud og ind og dermed slide på porten!



Til A600 / A2000

**229,-
269,-**

SOUND SAMPLER

Suveræn kvalitet til prisen. Over 100Khz samplerate. Så støjsvag at mikrofon kan tilsluttes direkte. LED indikatorer viser VU og PEAK niveauet. Omskifter for mono/stereo sampling. Incl. software, ledninger og dansk manual. Vejl. 649,-

TILBUD 549,-

AMIGA DISKETTER

2DD til alle Amiga'er. 100% testet og fejlfrie. Vejl. 9.90. 100 stk. TILBUD NU KUN

499,-



3.5" DS/DD NO NAME DISKETTER

Pr. stk. ved
100 stk. 1.99
400 stk. 1.50

1 Mb RAM til Amiga 500+. Før 749,- NU 399,-

LYSPEN

Tæge direkte på skærmen. Pløen følger kursorens i skærmen alle programmer. Vejl. 499,-

NU 299,-



Amiga 600. Før 2999,- NU 2399,-

Amiga 600 med 20Mb HD. Før 4499,- NU 3299,-

Amiga 600 med 32Mb. Før 4999,- NU 3599,-

ROCTEC GENLOCK

MS-2001, model "Foster" vejl. 1899,- **NU 999,-**

MS-320 PLUS, model "Blue Foster" og "Konghede" v.vejl. 2499,-

NU 1899,-

ÅRHUS

Nørre Allé 55, 8000 Århus C.
Tlf. 86 13 98 22.
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

AALBORG

Maren Turis Gade 12, 9000 Aalb.
Tlf. 98 12 77 66
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)

KØBENHAVN

Strandvejen 18, 2100 Kbh. Ø.
Tlf. 31 20 73 20.
(Forsendelse tlf. 39 27 73 05)

ODENSE

Thomas B. Thrigesgade 26-28
5000 Odense C. Tlf. 6590 7136
(Forsendelse tlf. 86 22 06 11)



ALCOTINI
HARD & SOFTWARE APS

Lyshøj 10, 8520 Lystrup.
Telefontid: 9-17.00. Fredag: 9-16.30
Telefax: 86 22 06 55 Priser incl. 25% moms

RING PÅ TELEFON 86 22 06 11

Forbedret version af IV24

Great Valley Products (GVP) har netop offentliggjort den nye version af IV24 videokortet. Opgraderingskittet består af en ny ROM, som du simpelthen smækker i soklen på IV24 kortet. Desuden får du opgraderede versioner af supportprogrammerne, der faktisk repræsenterer den største forbedring. MacroPaint er vokset til version 2.0, der f.eks. nu inde-

holder en flydende "toolbox" med betjeningsikoner, der kan flyttes rundt på skærmen. Du kan også lade og save JPEG komprimerede filer, og spare en masse plads på harddisken. Du får desuden en redesignet version af Caligari24.

Den nye 3.10 ROM, giver også mulighed for at bruge IV24 sammen med A4000. Vi har ikke set opgraderingskittet i Danmark endnu, men i USA ligger prisen på 149 dollars, hvilket svarer til ca. 1000 danske kroner.

Amiga Warehouse,
tlf.: 8616 611

Dansk AMOS-gruppe

Den første Danske Amos Bruger Gruppe, D.A.B.G., er blevet en realitet. Gruppen består for øjeblikket af ca. 25 medlemmer. Da medlemmerne bor rundt i hele landet, er gruppens aktiviteter centreret om et diskettmagasin, der udgives hver anden måned til en pris af kr. 20,- pr. nummer. Der er indtil nu udgivet 3 magasiner. Magasinet indeholder blandt andet medlemmernes egne programmer og rutiner, AMOS PD programmer, spørgeskema og meget andet spændende læsning for den der arbejder med AMOS.

Hvis du ønsker yderligere information om Dansk Amos Brugergruppe kan du kontakte gruppen v/Tom Poulsen dagligt i tiden mellem kl. 1900 og kl. 2030 på telefon 42 - 16 54 84

D.A.B.G.
Tom Poulsen
Stenmøllen 28
2640 Hedehusene
Tlf. aften timer 42 - 16 54 84

Skab ray-traced objekter

Det er fedt at der er så mange programmer til Amigaen. Men det er er samtidigt ærgeligt, at der er et vist kompatibilitets-problem programmerne imellem. Hvad gør du f.eks. når dit yndlingsprogram har et fil-system, der ikke virker med andre fil-formater? Det er der dog en løsning på:

Nutidens Amiga-animatorer har en bred vifte af programmer at vælge imellem, når det drejer sig om at skabe ray-traced objekter. Og nu er viften blevet endnu bredere, med Animatrix Modeler 1.2 fra duBois Animation. Animatrix har et nyt og enkelt interface, og er kompatibel med både LightWave og Wavefront-objektfiler. Udover den førnævnte ønskede konvertering af formater, kan programmet også skalere det indlæste billede i real-time. Af yderligere funktioner kan nævnes rotation af billeder, punkt-editering (individuelt og i grupper), plus kant og forside-delning, punkt-sammensætning og meget mere.

Det lyder måske forvirrende for folk der er vant til at arbejde med bitmap-billeder, men tro os når vi siger, at de der kender til det besværlige arbejde med punkter, vil opfatte dette program som noget af en liv-redder!

Men der er mere endnu: Animatrix har også to stereoskopiske måder at vise et billede på. De kan bruges enten sammen med de tilhørende røde og grønne 3D-briller (s/h), eller med X-Specs 3D Stereo briller, som vi testede for nogle år siden her i DNC.

Registrerede brugere af version 1.1 bliver automatisk og gratis opgraderet til 1.2.

Animatrix Modeler V. 1.2
duBois Animation
1012 N. Chartrand, #F
Edmond, Ontario
73034
Canada



Vi fortsætter hvor EXPO slap..

AMIGA 600



verdens bedste
hjemme computer
1 mb ram bruges til spil,
budget, tekst og video
NU KUN 2795,00

TILBEHØR

No-Name disk 3.5 DD	for: 69,95 nu: 39,95
No-Name disk 3.5 HD	for: 89,95 nu: 65,95
Maxell 3.5 DD	for: 94,00 nu: 55,00
Maxell 3.5 HD	for: 159,00 nu: 89,00
Diskettebo x Color t/100 d	for: 89,00 nu: 39,00
Mussematte Color	for: 89,00 nu: 29,00
Amitech 3.5 No-Click	for: 799,00 nu: 695,00
Amiga Mus Color	for: 298,00 nu: 189,00
PC Mus	for: 298,00 nu: 159,00
Ramudvidelse 512Kb	for: 498,00 nu: 349,00
Ramudvidelse 1 Mb	for: 998,00 nu: 598,00

AMIGA 1200



Verdens nyhed
AMIGA 1200
Egte 32 bit maskine
AGA skærmkort
oplevelse vidunderet
BINGO PRIS 3995,00

OKI Printer



OKI F-380
Alletiders
24 nåls
Matrix printer
Mange forskellige
skrifttyper
Den perfekte printer
til kontor og hjemmebrug
NU 2495,00

PRIS - TACKLEREN

BINGO FOTO
DANMARKS FØRENDE
FOTO • VIDEO • TV
RADIO • COMPUTER

BINGO 1 Frederiksstensvej 57, 2400 Kbh NV 38 34 11 24
BINGO 2 Roskildevej 294, 2610 Rødovre 36 70 03 62
BINGO VIDEO Frederikssundsvej 43, 2400 Kbh NV 31 10 22 90
BINGO BALLERUP Ballerup Centret, 2750 Ballerup 40 66 35 05
BINGO FRB Værnedamvej 1, 1819 Fto C 31 24 51 12
BINGO AMAR Amagerbrogade 253, 2300 Kbh S 32 52 19 17
BINGO AMAR-100 Amagerbrogade 100, 2300 Kbh S 31 65 19 30
BINGO CITY Røstvej 16, 1771 Kbh K 33 83 03 36

VELKOMMEN TIL DNC'S COVERDISK!

Vi blander op for første indslag i en (forhåbentlig) lang række af coverdisks på DNC. Hver diskette vil være sprængfyldt med spilbare demoer fra kommende spil, så du har mulighed for at se, om det er noget for dig. Resten af pladsen vil være fyldt ud med brugerprogrammer, PD-spil m.m.

Hvis du er abonnent, kan du i bunden af denne side læse hvordan du får disketten og samtidig sparer kr. 4,25! Ja, det kan betale sig at være abonnent!

En HEL mission fra Gunship 2000

Denne måned kan vi tilbyde en hel mission fra den kommende stortitel Gunship 2000. Der er de flinke folk fra Microprose, der har stillet den til rådighed, og med den har du underholdning til flere timer. Desuden er der det bedste PD-copy-program, en af de bedste Tetris-kloner og et lille Shoot-em-up. Aldrig har så meget sjov kostet så lidt. Men hvordan gør du?

Sådan loader du

Sæt disketten i drevet, og tænd for Amigaen. Disketten starter selv op. Hvis du ikke gider at vente på at intro'en og intro-teksten er færdig, trykker du blot på venstre museknap.

Følg iøvrigt instruktionerne på skærmen.

GUNSHIP 2000

I vores fantastiske Gunship 2000, får du en hel mission. Men for at kunne komme i gang, skal du kende tasterne:

Sådan flyver du

Du skal bruge et joystick til at dirigere helikopteren rundt med.
9 - starter/slukker rotoren
5 - autopilot
= - mere kraft på motoren
- - mindre kraft på motoren
Shift og = - meget mere kraft på motoren
Shift og - - meget mindre kraft på motoren
0 - Svæver automatisk

Forskellige synsvinkler og kortet

Tasterne F1-F9 giver dig mulighed for at se handlingen fra flere vinkler - prøv selv.

F-10 er lidt specielt, idet der er her kortet gemmer sig. Når du er inde i kortet, får du samtidig at vide, hvad dit mål er. Trykker du på F, får du mulighed for at indtegne en kurs. Hop ud af kortet med F1, og sæt helikopteren på autopilot - så følger du automatisk ruten. Et tryk på space, når du er inde i kortet, giver dig mulighed for at se lidt flere detaljer.

Sådan angriber du

På en af skærmene i dit cockpit, vil eventuelle mål dukke op. Du har mulighed for at skifte dit sigte med Backspace. Når du har besluttet dig for, hvad der skal sprænges i stykker, sker det med et tryk på fire eller return. Du ændrer våben med space.

Andre taster

N - Radar Jammer
- - IR Jammer
M - Smid en chaff
/- - Smid en flare
P - Pause. Tryk C for at konfigurere spiller. Har du et mål i søgen, får du oplysninger om det.
W - Viser valgte våben
R - Skifter mellem realistisk og Easy Flight
Q - Hop ud af spillet.

I den færdige version

Selvom demoen i sig selv er sjov, så bliver der mange flere features i den endelige udgave. Du får mulighed for at spille store slag, du kan vælge mellem 8 forskellige helikoptere, du kan have fire helikoptere oppe ad gangen og meget, meget mere. Glæd dig til at læse anmeldelsen!

AIR ACE II

Air Ace II er et af de bedste spil, der er lavet i Shoot Em Up Construction Kit. Der er egentlig ikke så meget at sige - skyd alle dine

hænder, får de skyder dig! Med et joystick i port 1 kan du endda spille med en ven.

TWINTRIS

Twintris er en af de bedste Tetris-kloner. Ikke mindst fordi du kan spille to på samme tid. Du styrer dine brikker med joysticket, roterer dem med fire, og giver slip på dem ved at hive ned i joysticket. Det gælder om at lave vandrette rækker af brikker - det er den eneste måde, de kan forsvinde på. Hvis du når toppen, dør du - så simpelt er det!

PDCOPY 3.0

Et af de bedste kopieringsprogrammer overhovedet - i en særlig PD-version. Programmet er selvfølgelig, måske med undtagelse af, hvordan du vælger, hvilke spor, der skal kopieres.

Ganske som X-copy består skærmen af et par store "net", der symboliserer forsiden og bagsiden af disketten. Hver af de små firkanter er en sektor (= en lille del af disketten).

Du trykker direkte med venstre og højre museknap i de sektorer, hvorfra kopieringen skal gælde fra og til. Vælg din kopieringsmetode ude til højre, og start kopieringen.

Skulle der opstå fejl (røde numre) under kopieringen, kan du med et tryk på ERR og den pågældende sektor finde ud af, hvad der gik galt. DCopy er en bekvem måde at tage backup af en diskette på - prøv det med din egen coverdisk!

SÅDAN FÅR ABONNENTER FORSIDE-DISKEN!

Som abonnent skal du selvfølgelig ikke betale fuld pris for forside-disketten! Læs videre hvordan du får den - og samtidig sparer kr. 4,25!

Er du abonnent har du nok opdaget, at disketten ikke er på forsidens af dit blad - men bare rolig, du skal bestemt ikke snydes!

Vi har nemlig arrangeret det således, at hvis du blot indsender kuponen på denne side til Det Nye COMpuTer, så sender vi dig VEDERLAGSFRIT disketten. Det eneste der koster dig, er at du skal

- 1) klippe kuponen ud af bladet, og
- 2) sende kuponen ind til os

Langt fra de kr. 7

Det kommer ialt til at koste dig kr. 3,75 at få disketten (eller kr. 3,50 hvis du sender kuponen som B-post). Og det er jo langt fra den pris på kr. 7,- som du ifølge vores læserundersøgelse er villig til at betale for en diskette på forsidens!

Udfyld og indsend kuponen allerede idag - vær dog beredt på op til 5 ugers leveringstid.

JA TAK! JEG ER ABONNENT OG VIL GERNE HAVE FORSIDE-DISKETTEN!

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr./By: _____
Computertype: _____

Kuponen sendes til:

Det Nye COMpuTer
St. Kongensgade 72
1264 København K
Mærket "COVER"

OBS! Du SKAL indsende den ORIGINALE kupon for at få disketten!
Sidste indsendelsestid for denne kupon er 1. juni, 1993

DAM I COMPUTERSPI!



Det første Danmarksmeesterskab i computerspillets ædle kunst løb af stabelen i Horsens. Vi var der.

Af Bjarne Tveskov

Vejret udenfor var så skidt at Voldborg må ha' haft dårlig smag i munden da han skulle informere nationen om det. Men indenfor på Bankergeskolen i Horsens var vejret nok ikke lige det, der interesserede de godt 70 fremmødte mest. Fælles for alle de tilstedeværende, der den 13-14 marts havde sat hinanden stævne, var en ambition om at blive Danmarksmeester i ét eller flere Amiga games.

Sensible Soccer

Det spil der trak flest kombatan-

ter var ubetinget Sensible Soccer. Selvom det nok ikke vil glæde en vis hr. Sparrevohn, virker det som om at SS er ved at vippe Kick Off af pinden som det ultimative fodboldspil. Men måske ændrer dette sig når Kick Off 3 rykker for alvor? I Horsens var det ihvertfald Sensible Soccer (Version 1.1) der var mest interesse for. Version 1.1 udmærker sig bl.a ved at have fået tilføjet gule og røde kort. En anden ændring er at målmanden nu ikke må tage bolden op i hænderne, når man spiller tilbage, hvilket er med til at gøre spillet

endnu mere hektisk. Desuden skulle det ved one-player spil, være blevet sværere at tæve computeren. Over 60 personer havde ambitioner om at blive fodboldmester, så det blev en lang udmærkende turnering, inden Henrik Hybholt kunne kåres som vinder. At sejren ikke var en tilfældighed, bevisste Henrik ved også at vinde konkurrencen i Kick Off.

Foruden fodboldspillene, blev der kæmpet i følgende spil: Vroom, Civilization, Pro Courts 2, Stunt Car Racer og Lotus 2, alle

udvalgt på forhånd af Horsens Amiga Klub.

Horsens Amiga Klub

Klubben der pt. har ca. 50 medlemmer blev stiftet i 1992 af Peter Bleiken Hansen, som iøvrigt er klubbens nuværende formand. Blandt klubbens aktiviteter kan nævnes ting som: undervisning i brug af Amigaen og forskellige softwarepakker, klubbblad på diskette og altså nu også konkurrencearrangør. Klubben kan brytte sig af at have hele tre medlem-



Godt 70 friske computerspils-freaks havde fundet vej til Bankager-skolen i Horsens.

mer af hunkøn (hvilket vel må siges at være ret flot i en computerklub?). En af disse piger er Lene Sønnenrup Kristensen. Hendes fyr er også medlem af klubben, men bedyrede at hun også selv er interesseret i computere, bl.a. har hun selv haft en C64'er. Det var hende der havde fået hvervet at skrive de mange spilresultater ned på nogen store plancher, så alle kunne følge slagets gang. Desuden gav Helge Michael Kristensen den i bedste Gunnar Nu (æret være hans minde) stil på mikrofonen, med resultater og kommentarer.

var Horsens Amiga Klub, der selv har stær for hele planlægningen og afviklingen af mesterskabet. Jan Thostrup, som alt i alt var godt tilfreds med arrangementet, tilføjede at SES vil stille sig positivt overfor lignende arrangementer i fremtiden.

"Albani-Klubben"

Lidt for sig selv havde fem gutter fra Odense installeret sig. Om "klubben" var opkaldt efter Odenses lokale øl-mærke eller efter Albanigade i Odense var ikke helt let at få et klart svar på. Generelt synes fynboerne ret godt

sjovt at kigge på (ihvertfald ikke for længe af gangen). Så de der ikke lige var i kamp eller som var slået ud i de indledende runder, fordrev tiden på bedste vis, hovedsagelig med at spille andre spil, og evt. træne til kommende kampe. Skulle det imidlertid ske, at man ind imellem blev træt af at stirre koncentreret ind i computerskærmen, kunne man adspredde sig i biografalen ved siden af. Her kunne man bl.a. se "Virtual Reality" filmen "The Lawnmower Man" (omtalt i DNC nr 1/93), og måske få sig en lille lur i mørket. Desuden kan man da selvfølgelig altid falde tilbage på god gammeldags menneskelig kontakt, og selvfølgelig var det i Horsens (ligesom det er ved demoparties og lignende), et vigtigt aspekt at møde og snakke med andre freaks fra det øvrige land.< r

GAME OVER!

Søndag eftermiddag var der så overrækkelse af præmier. En del af deltagerne havde på dette tidspunkt (måske slukerede?) forladt Horsens, måske med et løfte om at gøre det bedre næste år. De der var tilbage kunne overvære uddelingen af gavekort på 400 kroner til hver af de glade vindere. Desuden blev der uddelt en hel del andre præmier i form af bl.a. sportstasker, T-shirts, tennisbolde og deodoranter (en yderst relevant præmie efter mange svedige timer ved skærmen...). Derefter var det tid at tage sin stadig varme Amiga under armen og komme hjemad.

PLAY IT AGAIN

Alt i alt et vellykket arrangement, som dog godt kan blive både større og bedre med tiden. Det relativt beskedne fremmøde på godt 70 mennesker, var ikke helt tilfredsstillende for Horsens



Adm. direktør Jan Thostrup fra SES var godt tilfreds med arrangementet.

Amiga Klub, ifølge formanden Peter Bleiken Hansen. En af grundene til at der ikke kom flere, var at man skulle ringe i forvejen og tilmelde sig i de games man ønskede at stille op i. Dette var nødvendigt for at kunne planlægge og opstille turneringsplaner, men har måske afholdt nogen fra at møde op, mente bestyrelsesmedlem Lars B. Jensen. Men forhåbentlig bliver DM i computerspil en tilbagevendende begivenhed, der på længere sigt kan være med til at give os game-freaks et fortjent image-løft og sidestille computerspil med andre former for spil. Hvem ved, en gang i fremtiden har vi måske både en game superliga, og TV-transmissioner fra EM i Sensible Soccer??



Der var lejet en storskærms-projektor, så alle kunne følge de nervepirrende kampe.

Sponsoren

Administrerende direktør Jan Thostrup fra Scandinavian Entertainment Software (SES), havde taget turen over fra hovedstaden, for at se hvordan arrangementet løb af stablen. SES havde leveret de spil der blev brugt i konkurrencerne, og givet gavekort til vinderne. Jan Thostrup fortæller, at han i slutningen af 1992 henvendte sig til 22 danske computerklubber, med henblik på samarbejde. Der er ingen præmier for at gætte, at en af de klubber der stillede sig positivt

om arrangementet, dog fandt de det ret usmart at to af dem, havde mødt hinanden i den indledende runde af Sensible Soccer. Iøvrigt gik de fem fra Fyn selv med tanker om at lave et tilsvarende arrangement, så måske hører vi mere fra den kant på et tidspunkt.

PRESS ANY KEY TO CONTINUE

Som vores kulturminister Jytte Hilden formodentlig ville have sagt, er det med computerspil som med sport og sex: Det er sjovt at være med, men ikke ret

HALL OF FAME

De vindere det var muligt at
få oplyst navnene på,
er som følger:

Uroom: Per Rumph
Pro Courts 2: Michael Rock
Kick Off 2: Henrik Hybholt
Sensible Soccer: Henrik Hybholt

RAM TIL A600/A1200**PCMCIA-KORT**

1 MB S-RAM	kr. 1998,-
2 MB D-RAM	kr. 1398,-
4 MB D-RAM	kr. 2198,-

**RAM-kort til bundporten:**

A600: 1 MB CHIP-RAM m/ur	kr. 698,-
A1200: kombineret RAM- og coprocessorkort	

u/coprocessor kr. 898,-

m/14 MHz 68881 kr. 1698,-

m/25 MHz 68882 kr. 2498,-

m/50 MHz 68882 kr. 3698,-

Tillæg for 32bit RAM

2 MB RAM kr. 1000,-

4 MB RAM kr. 1600,-

8 MB RAM kr. 3200,-

TILBUD: Med 4 MB 32-bit RAM og 14 MHz co-proc. KUN 2998,-**Her har du et lille udpluk fra vores store udvalg:****AMIGA COMPUTERE**

Ved køb af Amiga medfølger spil eller 1 joystick

A600 standard 2798,-

A600 m/40 MB harddisk og 3 INTER-programmer 4498,-

A600 m/85 MB harddisk 5998,-

A600 med indbygget kickstartomskifter og garanti-montering, tillægspris 798,-

A1200 3998,-

NY: A4000-030 u/skærm 11998,-

A4000 u/skærm 18998,-

CDTV med tast. + drev 2998,-

1960 Multisync skærm 3298,-

Amigamonitor 1084Sincl. kabel **TILBUD** 2198,-**DISKETTEDREV**

Budgetdrev 3,5" extern 698,-

ZYDEC kvalitet 3,5" ext. 798,-

Amitech Silent 3,5" ext. med NO-CLICK 798,-

ROCLite verdens bedste 3,5" ext. med NO-CLICK og VIRUS-KILLER, superlille kun 23mm høj 898,-

Citizen intern A500 698,-

Citizen intern A2000 698,-

DISKETTER

3,5" Noname japanske 100 stk. 398,-

3,5" BMP mærkevedersdisketter formaterede og 100% fejlfri, 100 stk. 498,-

ACCELERATORKORT

QUICK KAREN til A500/+ 14 MHz fra 1798,-

QUICK KAREN til A500/+ 25 MHz fra 2998,-

QUICK KAREN til A500/+ 40 MHz fra 3298,-

Public Domain

Kom ind i butikken og fyld disketterne efter eget valg fra den store FRED-FISH samling på CD-ROM. Pr. disk incl. disk. kr. 10,-

JOYSTICKS

Junior Stick 98,-

ZIP-Stick PRO 198,-

SuperCharger 198,-

SuperBoard m/stopur 298,-

TOPSTAR supersolid 298,-

Jetfighter flytign. 268,-

Quickjoy fodpedal 298,-

Competition PRO5000 198,-

Competition PROSTAR 278,-

The Arcade Classic 279,-

The Arcade TURBO 329,-

The Arcade TURBO super 349,-

Freewheel bilrat 398,-

MUS

ZYDEC kvalitetsmus 298,-

Speedmouse lækker 198,-

SWIFT MOUSE TILBUD 148,-

AMITECH MUS 298,-

Alfa optisk mus 598,-

Zydec Trackball 498,-

Museholder 48,-

Musemåtte 48,-

Joymaster omsk. mus/joy 229,-

EXTRA TILBUD

ROCGEN+ Professional genlock med 2 fade-knapper - for 2498,-

NU 1998,-

Release 2.0 ROMkit med manualer og WB 2.0 for 998,-

NU 598,-

Rocknigt TRACKDISPLAY og VIRUSkiller i samme box for 398,-

NU 298,-

CD-ROMdrev til A500/A500+ incl. PD collection kr. 2498,-

4 MB RAMkort til A500 m/2 MB kr. 1398,-

HARDDISKE TIL FOLKET

A600/A1200

Komplet kit til A600/A1200 85 MB kr. 3098,-

med kabel, installdisk 120 MB kr. 3998,-

og dansk vejledning. 200 MB kr. 6998,-

For garantimontage tillægges kr. 200,-



A500/A500+

ROCHARD TIL A500/A500+

Med RAM-option 2, 4 eller 8 MB i 1 MB SIMM. Lynhurtig og stabil med separat strømforsyning og støjsvag miniblæser

89 MB kr. 3698,- 105 MB kr. 3998,-

170 MB kr. 4698,- 200 MB kr. 4998,-

AccessX til A2000: 105 MB kr. 3998,- 200 MB kr. 4998,-

PRINTERE

Alle printere incl. papir, driver, farvepatron & kabel.

STAR LC-20 9 nål 1898,-

STAR LC-200 9 nål farve 1998,-

STAR LC24-20 24 nål 2998,-

STAR LC24-200 24 nål far. 3998,-

STAR SJ48 INKJET KUN 2198,-

Citizen 224 24 nål farve 2998,-

Citizen SWIFT 24-e 24 nål farve 3298,-

RAM-UDVIDELSER

512 kB til A500 m/ur 298,-

2/8 MB udvidelse med 2MB, lige til at sætte i siden

på A500/500+ 1798,-

1 MB til A500+ 698,-

1 MB til A600 698,-

1 MB SIMM-modul 348,-

4/2 MB m/1 MB CHIP til A500 m/GARY og GPU 1398,-

LYD-UDSTYR

SmartSound Sampler 398,-

MEGA-MIX Sampler 598,-

ZY-Fi stereosystem 498,-

Micro MIDI interface 498,-

MIDI-MASTER interface 698,-

Screen Beat stereoeforsterker-system m/2 højttalere 298,-

VIDEO-UDSTYR

ROCGen genlock incl. software 1598,-

ROCGen-plus genlock med 2 FADE-knapper, RGB-THRU, KEY-stik, softw., m.m. 1998,-

ROCKEY Videoeffektbox til RG+VIDI-12 komplet farve-digitizer med masser af muligheder, NU MED AGA-software kun 1498,-

DIVERSE Add-On

Action Re. MK3 A500(+) 998,-

Action Re. MK3 A2000 1198,-

Modemer fra 298,-

Kickstartomskifter man. 348,-

Kickstartomskifter auto. 348,-

NYHED V-LAB

Realtime videodigitizer. Overfører perfekt dine videobilleder ind i Amigaen

V-lab A2/3/4000 kr. 2998,-

V-lab Y/C intern kr. 3298,-

V-lab extern A5/6/1200 kr. 3298,-

Software upd. til Retina 24bit kr. 298,-

**NYHED RETINA 24 BIT**

Revolutionerende billedt 24 bit grafikort. Op til 16.8 mill. farver og 1280 x 1040. 740 x 600 flimmertfri og meget mere. RING for info ark.

m/1 MB 3298,-

m/2 MB 3698,-

m/4 MB 3998,-

TILBUD STAR SJ48

Fantastisk lækker inkjet-printer, der skriver hamrende flot (360 DPI) - Ring og få en gratis skriftprøve!

SPAR 800 kr. NU kun



2198,-

2798,-

KOM ind i vores CITY-afdeling og se de seneste SPIL-nyheder!

Ring 42 28 87 00 og få gratis tilsendt vort tilbehørs-katalog

Alle priser er incl. 25% moms. Der tages forbehold for trykfejl og prisændringer.

DANMARKS *STØRSTE UDVALG *BEDSTE SERVICE *LAVESTE PRISER**BUTIKKEN MIDT I KØBENHAVN**

Peder Hvitefeldts Stræde 4

1173 København K

Tlf. 33 33 07 27

Mellem Rundetårn og Daelis Varehus

200m til Nørreport St. Parkering ved døren

ÅBNINGSTIDER:

Man.-tors. 10.30 - 17.30

Fredegi. 10.30 - 18.00

Lørdag. 11.00 - 14.00

**POSTORDRE TIL HELE LANDET**

Industrivej 19

3320 Skævinge

Tlf. 42 28 87 00

Postordretelefon er åben

man.-fre. kl. 9.00-16.30

Ring og bestil eller send din bestilling pr. brev. Vi sender til dig **OMGAENDE!** Porto for forsendelse kr. 25,- uanset vægt

Efterkravsgebyr

To nye monitører til din Amiga

Med de mange muligheder for valg af skærmopløsning på de nye AGA-Amigaer, er den gamle 1084-monitor ikke længere tidsvarende. Derfor sender Commodore to nye monitører på markedet, 1940 og 1942.

Af Flemming V. Larsen



De nye C1940 og C1942 monitører leveres med en 15/23-bens konverter, så monitøren nemt kan tilsluttes Amigaens RGB-port.



De to nye skærme har samme kabinet som 1084'seren, bortset fra at de har indbygget højtalere, OG mini-jackstik-indgang til stereo-hovedtelefoner.

De to nye monitører er stort set identiske - eneste forskel er billedpunkt-afstanden (dot pitch), som er hhv. 0.39 for C1940 og 0.28 for C1942. En forskel som kun kan ses på en anelse kraftigere sorte punktstreg i de lave PAL-opløsninger (320x640x256) og på et mere uskarpt billede, når man kommer op i Super-høj opløsning (1280x256/512) på 1940'eren. Til sammenligning har 1084 og 1960, en dot pitch på hhv. 0.42 og 0.28.

Værsgo' at Sync!

Monitørerne er af bisync-typen. Dvs. de kan indstilles sig på to forskellige horisontalfrekvens intervaller: 15.6-15.8 og 27.3-31.5 KHz. Hvilket dækker frekvenserne for hhv. PAL/NTSC og VGA skærmopløsningerne. Og således kan bruges til stort set alle Workbench 1.3/2.0/3.0 skærmtyper!

Den vertikale frekvens dækker området fra 47-75 Hz (se skemaet i artiklen "Vælg den rigtige monitor" andersteds i bladet, for yderligere forklaring).

Når man skifter mellem skærmopløsninger med forskellige frekvens bliver skærmen sort et kort øjeblik, mens monitøren automatisk finder den nye frekvens. Det går så hurtigt, at det ikke er til nogen gene. Der er dog

ingen hukommelse eller automatik for billedhøjde og placering. Det må indstilles manuelt, hver gang man skifter. Så det er godt, at justeringsknapperne findes (under en låge) på fronten af monitørerne.

Ny vin på gamle flasker

Monitørerne er fremstillet specielt til Amiga på samme koreanske fabrik, som leverede 1084-monitøren. Kabinetterne er da også det samme for både 1084S, 1940 og 1942 - typemærkaten er eneste ydre tegn, der røber hvilken monitor der drejer sig om. Skærmstørrelsen er 14 tommer med et aktivt billedfelt på 13 tommer, som dog kan udvides til at udfylde hele billedet ved tryk på overscan-knappen. Billedet står rimelig skarpt og roligt med gode farver. Desværre er der ikke tale om lavstrålingskærme.

Lyd på

Til forskel fra 1960 har 1940/42 indbyggede højtalere, og der er en minijackstik-indgang for stereo-hovedtelefoner forrest på venstre side af skærmen - en god ting for resten af husstanden, som så slipper for at skulle lægge ører til alle de absurde lyde, når du spiller dit yndlingspil for syngryvende gang.

Frontbetjent - sådan da!

Som før nævnt findes indstillingsknapperne under en låge på fronten af monitørerne. Her findes Volumen (lydstyrke), overscan (billede til kant), V-size (højde), V-shift (vertikal centrerung), contrast, bright (lysstyrke) og H-phase (horisontal centrerung). On/off-knappen er, til stor gene for os, der gerne vil have monitøren lidt på afstand, placeret på bagsiden af kabinettet.

The missing link

Da RGB-tilslutningskabler er forsynet med et standard VGA SUB-D 15-benet stik, leveres monitørerne med en 15/23-bens konverter, så den nemt kan tilsluttes Amigaens RGB-port. Lyden forbindes med de traditionelle ledninger med phono-stik.

Foræringspris?

Prisen for de to nye monitører er, i skrivende stund, ikke endelig fastlagt, men iflg. Commodore er de forventede udsalgspriser inkl. moms 2695 kr. for 1940 og 3295 kr. for 1942. De 400 kr. ekstra for 1940-monitøren i forhold til 1084S er givet godt ud, da man her får langt flere opløsninger og en lidt bedre billedopløsning; mens det er mere tvivlsomt om

1942 kan stå mål med trisync/multiscan monitøren 1960, som sælges til samme pris.

Ganske vist har 1940 lyd og et mere tiltalende design (hvis man ser bort fra on/off-knappen på bagsiden), men 1960 spænder over et bredere frekvens-område og har automatik for indstilling af billedhøjde og centrerung, og virker mere robust (dilemmaet mellem 1942 og 1960 vil dog løse sig selv efterhånden, da Commodore meddeler, at de agter at droppe sidstnævnte!). Samtidig er billedkvalitetsforskellen på 1942 og 1940 så lille, at det kun har betydning for folk, som arbejder meget med høje opløsninger (CAD, DTP og lign.).

Konklusion

1940 og 1942 er hver især gode monitører, som dækker både Amigaens nye og gamle skærmopløsninger. Det er der kun meget få og meget dyre monitører der gør idag. Så de skal nok få stor og berettiget succes.

I stedet for at lancere to så ens monitører, havde jeg dog langt hellere set den ene af dem udskiftet med en 15 eller 17 tommer lavstråle-monitor til mere professionelle brugere, men sådan skulle det altså ikke være.

ImageFX

- det digitale mørkekammer

ImageFX er det nyeste bud på et professionelt 24-bit billedbehandlingprogram, som skal tage kampen op med de mere etablerede Art Department/Morphplus og Imagemaster.

Af Flemming V. Larsen

ImageFX er et billedbehandlings-program, med mulighed for bl.a. retouchering, farve-, kontrast- og gamma-korrektion, farve-separation, skalering, modellering (morphing) og special-effects. Men det er også et billedkonverterings-program, et 24-bit male- og animationsprogram og et styreprogram for scan- nering og printere.

ImageFX-programpakken indeholder et kraftigt sort ring-bind i A5-størrelse med ca. 400 manualsider og 4 disketter. Ud af de 400 sider er kun ca. 30 øvelsessider, resten indeholder stort set kun de rene funktionsbeskrivelser. Et faktum der mere end noget fortæller, at der her er tale om et meget omfattende program.

Der stilles store krav til Amiga'en

Programmet kan køre fra disketter, men det er nok ikke umagen værd at bruge det uden harddisk. Samtidig vil I gerne 2 MB Chip-RAM og 2-4 MB FastRAM nok også være at anse for et mini-

mum, hvis man vil gøre brug af alle programmets funktioner



(se også afsnittet "Virtual Memory").

Med en 68000 CPU (A500, A600 og A2000) skal man væbne sig med tålmodighed, hvis man vil arbejde med nogle af de tunge processer (3 kvarters regne-

rid for spiral-effekten på et 128 x 160 pixel-billede!). Med 68020 og coprocessor bliver hastigheden mere rimelig, men først med 68030 og 68040 vil man kunne opnå en acceptabel hastighed i et professionelt arbejdsmiljø. En

hastighed som ligger nogenlunde på linie med de to konkurrenter. Nogle ting går lidt langsommere, mens andet er lidt hurtigere.

Brug den ledige plads på harddisken som RAM

Som en specialitet understøtter ImageFX virtual memory. Og hvad er så det, vil mange sikkert spørge.

Med Virtual Memory kan man bruge ledig plads på sin harddisk som ekstra RAM. Man kan således arbejde med virkelig store billeder - også på maskiner uden ret meget FastRAM (Et indscannet 24-bit billede med 400 dpi, som skal bruges i et rids-

skrift fylder let op mod 10 MB!). Normalt kræver Virtual Memory at CPU'en er udstyret med MMU (Memory Management Unit), hvilket netop er en af de dele, der er sparet væk i den



CineMorph er med i ImageFX-pakken. I sig selv et stærkt program.



I ImageFX kan man arbejde direkte på et preview af billedet. Det gør det nemt at afdække baggrunde og forgrunde separat - og påvirke forskellige områder der er i billedet med forskellige effekter.



Cinemorph laver et godt stykke arbejde, når man lige har fundet ud af, hvordan man bedst placerer hønsene.

skrabede 68EC20 CPU, som sidder i A1200. Til stor trost for jer A1200-ejere viser ImageFX dog, at der kan lade sig gøre at administrere Virtual Memory uden MMU.

Selvom harddisken selvfølgelig ikke er så hurtig som rigtig FastRAM, er det en virkelig god løsning. Jeg undrer mig bare lidt over, hvorfor man skal opgive den ønskede Virtual RAM i pages og rows og ikke kan nøjes med at angive størrelse i bytes. Der gives ikke nogen ordentlig forklaring i manualen!

Kraftige grafik-programmer følger med

Programmet er modulopbygget - dvs. de enkelte værktøjer ligger som små programmoduler, der via et omfattende Arexx-kompatibelt kommando-sprog integreres som funktioner i hovedprogrammet. Et kommando-sprog, som dog også kan styres fra den indbyggede CMDShell, hvis man

ikke er så skrap til Arexx.

Selvstændige eksterne programmer kan endvidere kaldes som "Hooks" eller via Arexx-scripts og derigennem gøre brug af f.eks. konvertering- eller rendermodulerne i ImageFX. Med i programpakken følger bl.a. CineMorph og animationsprogrammet IMP (herom senere).

Opbygningen gør det let at lave tilføjelser og/eller forbedringer. Da det samtidig er muligt at lave forskellige startup-scripts, makroer og tildels selv at definere brugerfladen, åbner det mulighed for, at den enkelte bruger kan opstille programmet helt efter egne behov.

Man kan også lave flere forskellige opstillinger, som kan kaldes via et projekt-ikon, hvor opstillingerne styres i ToolTypes. Med programmet følger tre eksempler på disse projekt-ikoner, som åbner programmet i hhv. CineMorph, IMP og Workbench-mode. Har man ToolManager2.0 installeret vil det være oplagt at

lave en dock hvorfra man kan kalde sine mest brugte ImageFX-indstillinger.

Brugerfladen.

Et stort plus til ImageFX, i forhold til de 2 konkurrenter, er først og fremmest en gedigen og overskuelig brugerflade i Workbench 2.0/3.0-design.

Akseen i programmet er de fem logiske (100 x 640 pixel store) arbejdsvinduer: scanner, palette, toolbox, render og print, som man let skifter imellem ved tryk på en gadget (knap) eller via F-tast.

Arbejdsvinduerne indholder hver især en række gadgets i 3-D look - enten standard gadgets eller cykler gadgets.

Cycler gadgets kan være gode nok, når der kun er 2-3 muligheder at vælge imellem, men så snart der er flere, bliver det let noget tungt at arbejde med. Her kan man i ImageFX i stedet vælge at dobbeltklikke på den ønskede

gadget og åbne et pop-up vindue med en liste over valgmulighederne.

I det hele taget en velgennemrænket brugerflade. Meget mere fleksibel end i ADPro og ikke uløslig og rodet som i ImageMaster, hvor man let farer vildt og ikke kan finde, det man søger.

Du kan først se billedet efter rendering

ImageFX kan enten åbnes direkte på workbench eller i eget vindue. I workbench-mode arbejder man, ligesom i ADPro, delvis i blinde. Man kan først se det billede, man arbejder på, efter rendering. Fordelen er øget hastighed og knap så stort RAM-forbrug. Workbench-mode er mest til rene konverteringsopgaver eller til automatiske Arexx-styrede forløb, som kan køre i baggrunden, mens man arbejder med andre ting.

Ønsker man at have styr over begivenhederne og se, hvad der foregår, skal man åbne ImageFX i sit eget vindue (Pubscreens). Her vil arbejdsvinduet lægge sig i underkanten af skærmen med et preview af det billede, man arbejder med, bagved.

Preview-billedet, som kan være farve eller gråskala i standard Amiga-mode (incl. AGA 256 og HAM8) eller 8/24-bit, udfylder normalt hele skærbilledet, ligegyldigt om original-billedet er større eller mindre end det valgte skærm-mode. Men det er også muligt at zoome ind og ud, vise 1:1 og scrolle rundt i billedet.

Preview-mode styres fra ImageFX's prefs-menu. Her kan vælge preview-modul og Skærm-mode. I den version af ImageFX (vers. 1.03) vi her tester, medfølger moduler til Standard- og AGA Amiga plus 24-display-enhederne IV24, Firecracker og Ham-E. Et lidt begrænset 24-bit udbud, som viser at programmet stammer fra USA. Men mon ikke producenter af nyere europæiske 24-bit kort om ikke andet selv vil levere modulerne efterhånden?

Hjertet af programmet

Toolboxen er ImageFX's hjerte. Her kan man vælge et hav af værktøjer. Dels de gængse maleværktøjer (som selvfølgelig ikke er tilgængelige i workbench-mode): linie, bezier, frihånd, rektangel, oval, udfyldning, airbrush, udklip og tekst. Med dem kan man male og bearbejde direkte på sit preview-billede. (Selvom GVP lover realtime, så skal man nok tage det med et gran salt, hvis man ikke har en roptuner A4000. Hastigheden ►



Effekten af et lille udpluk af de mange billedbehandling-værktøjer (fra øverste række og ned): Original, Bump, Compress, Posterize, Motion blur, Wood, Relief map, Mirror, Explode, Brush Wrap, Oil, Disperse, Gamma, Wave, Antique, Spiral.



Et eksempel på hvordan man kan (mis)bruge ImageFX som digitalt "mærkekammer": Via DigiView og et videokamera har jeg overført et dias af nogle Morkler til Amigaen. For at fremhæve det væsentlige har



jeg i ImageFX gjort baggrunden mere uskarpt ("Blur") og øget svampenes skarphed ("Sharpen"). Derefter har jeg i Cinemorph modeleret lidt på form og størrelse af morklen i midten.

kan dog sagtens klarer sig i konkurrencen med f.eks. DPaint i HAM-mode, hvilket ikke er helt dårligt for et 24-bit male-program.)

Dels de mange billedbehandlings-værktøjer, som enten kan påvirke hele billedet eller kun dele af billedet ved hjælp "region selector"-knappen. Med denne knap kan man vælge enten rektangel, polygon, frihånds-afdækning, udklip (brush) eller udfyldning efter bestemt farveflade i billedet. Et eksempel på hvor fleksibelt dette system er kan man se på morkelbillederne her på siden.

Fire billeder ind på en gang

Det er muligt at have fire billeder indlæst på samme tid: Main, swap, alpha og undo. Dertil kommer de to skærmbuffers preview og render. Alt dette kræver selvfølgelig en stor portion RAM/Virtual Memory, men har man det, er der åbnet for en hel del nye muligheder.

Her er det især alpha-buffere som er spændende. Billedet heri kan bruges til at bestemme hvordan de forskellige værktøjer skal påvirke billedet i main-buffere. Et indscannet billede af et stykke lærred eller hessian kan f.eks. bruges til at give et billede struktur som et maleri - eller en simpel animation af hvide figurer på en sort baggrund kan bruges til at lave overgange mellem billederne i main og swap-buffere, eller til at lave effekter som regn på et vindue og lign.

Undo-buffere er også god at have, når man eksperimenterer med de mange muligheder. Ikke mindst fordi den er koblet op med en redo-funktion. Med denne undo/redo-funktion slap jeg f.eks. for at skulle frihånds-afdække baggrunden på morkelbilledet mere end en gang, da jeg prøvede at finde den rigtige grad af uskarphed.

De ekstra grafik-programmer

Som tidligere nævnt kan man

også fra ImageFX slå kloen i eksterne programmer. Et af disse er IMP (ImageFX Multi Processor), som er et animations-værktøj. Ovennævnte alpha-overblendings-animation kan f.eks. automatiseres fra IMP.

IMP kan også køre som baggrunds-task for andre programmer som f.eks. 3-D raytracing eller billededigitizers. Man kan så bede det vente på, at de enkelte billede skal blive færdige, før det kører dem en gang igennem en ImageFX-proces og bygger dem sammen til en animation.

Et andet hook-program er CineMorph, som i ImageFX-udgaven bl.a. kan gøre brug af de mere fleksible render-/save-moduler i ImageFX. CineMorph er et stærkt 24-bit morph-program, som gør det forholdsvis nemt at lave overbevisende overgange/forvandlinger mellem to billeder eller to billedforløb (animationer), som man bl.a. kender det fra TV-reklamer og musikvideoer. CineMorph kan også bruges som modelering-værktøj, til f.eks. at lave karikaturer eller på anden måde at ændre billedelementers form.

CineMorphs er i ImageFX-udgaven blevet strammet kraftigt op i forhold til de første selvstændige versioner. Der er bl.a. tilføjet en zoom-funktion; man kan nu definere lokale grupper af punkter med egen forvandrings-kurve; og man kan arbejde i de nye AGA-formater.

CineMorph arbejder stadig efter "hønsener"-princippet, hvilket både har sine fordele og ulemper, i forhold til den mere fri punktsætning i hhv. MorphPlus og ImageMaster. Det kommer lidt an på temperament, hvad man bedst kan lide. Personligt foretrækker jeg sidstnævnte; men for den urutinerede kan hønsenettet være til stor hjælp.

Et antal af tilformater

ImageFX pakken indeholder load- og save-moduler til stort set alle de Amiga, PC og 24-bit billed-formater, man kunne ønske sig. Dertil kommer et enkelt

Unix-format og animationsformaterne Anim op 5 (Amiga) og Alias og Flick (PC). Programmet kan sågar indlæse Amiga- og Windows-ikoner direkte og bruges som screengrabber! Alt i alt meget tilfredsstillende, selvom jeg personligt savner nogle Mac-formater. Render-modulerne omfatter Amiga1.3, AGA-Amiga, DCTV, EGS, Firecracker, HAM-E, IV24, Opalvision og SAGE - foruden "foreign", som kan bruges til at render fremmede formater (f.eks. AGA på en ældre Amiga), som ens system ikke kan vise på skærmen.

På scannersiden understøttes Sharp JX100, Epson ES300C og framegrabberne fra GVP's IV24 og PP&S. Og som printer kan bruges Preference eller Postscript.

Næsten fejlfrit

Anmeldere i udenlandske Amiga-tidsskrifter har klaget over mange fejl og mangler i programmet, men det fungerer nu (version 1.03) stort set upåklageligt, og mange funktioner er strammet op. Der er dog stadig enkelte ret grove fejl, som ikke bør forekomme i et professionelt program:

Hvis man prøver at gemme et billede, og der ikke er plads nok på disk/hardisk standser programmet ganske enkelt uden at give besked om at noget er galt - og uden mulighed for at afbryde og gemme billedet et andet sted. Man bliver nødt til at reboot! Ikke særlig smart, hvis man har siddet og arbejdet længe på et billede! Hmmmph!

Et demo arexx-animations-script er ikke skrevet ordentligt. Selve processen med at skabe de enkelte billeder og samle dem i en animation forløber godt nok; men programmet glemmer at lukke animationen ordentligt, så man står tilbage med en ugyltig fil!

Har virket overbevisende

Jeg har selvfølgelig ikke kunnet nå at komme ud i alle hjørner af programmet under min test (har f.eks. ikke arbejdet med scanner-

eller postscript printer modulerne). Men det jeg har afprøvet har stort set virket overbevisende, og resultaterne har været af høj kvalitet.

Den overskuelige brugerflade, de fleksible værktøjer, script/arexx opbygningen, undo/redo-funktionerne og de mange medfølgende moduler gør ImageFX til et virkelig stærkt billedbehandlingsprogram. Og samtidig et program med en forholdsvis lav indlæringskurve. - Et program man hurtigt føler sig hjemme i, selvom der er så mange muligheder og kombinationer, at det nok er de færreste der nogensinde vil komme ud i alle hjørner af programmet.

Kan du lide at eksperimentere med billedmanipulation, og/eller er du en seriøs animator, special-effekt-mand eller video/dtp-grafiker, så køb programmet!

Fakta:

Image FX 1.03, pris kr. 2295,-
GVP/Nova Design
Amiga Warehouse
8616 6111



eller
forny

Tegn abonnement og **VIND** ialt for kr. 14.500!



Når du betaler dit helårs-abonnement til tiden, eller køber nyt abonnement, deltager du måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!

HVER MÅNED trækker vi lod om:

- * 1. præmie kr. 5.000,-
- * 2. præmie kr. 1.000,-
- * 3. præmie kr. 1.000,-
- * Plus 50 eksemplarer af den populære "Top Secret"-bog, værdi kr. 148,50 pr. stk.

(Kontantpræmierne udstedes som et gavekort til een af "Det Nye COMputers" annoncører, efter eget valg)

Ialt 53 gaver - HVER måned!

* **TEGN** helårs-abonnement på "Det Nye COMputer", og deltag automatisk i

præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

* **FORNY** dit helårsabonnement TIL TIDEN, og deltag automatisk i præmie-udtrækningen, hvor der er præmier for kr. 14.500,-

Sådan gør du: (Nye abonnenter)
Vil du tegne et abonnement, indsender du kuponen forneden. Så sender vi et girokort.

Bestiller du et helårsabonnement, deltager du automatisk i vores månedlige præmie-udtrækning, når girokortet er blevet betalt.

Sådan gør du: (nuværende abonnenter)
Betalt dit helårs-abonnement TIL TIDEN (dvs. ved 1. opkrævning) - og du deltager automatisk i den fantastiske udtrækning.

Som halvårsabonnent deltager du IKKE i præmie-udtrækningen

Dit abonnementsnummer er dit konkurrence-nummer. Præmierne udtrækkes den sidste hverdag i måneden, og du deltager måned for måned i "Det Nye COMputers" fantastiske præmie-udtrækning 11 gange om året!
Vinderne får direkte besked, og navne offentliggøres to måneder efter i "Det Nye Computer".

KUPON til nye abonnenter

Det Nye
COMputer

Klip denne kupon ud, udfyld og send den til:
Audio Media A/S, St. Kongensgade 72, 1264 København K.



JÅ TAK!

Jeg vil gerne være ny abonnent



Send venligst girokort snarest!

Jeg har 1/2-års-abonnement i forvejen, men vil gerne overgå til et helårsabonnement (og deltage i Jeres månedlige præmie-udtrækning).

Et helårs-abonnement koster i øjeblikket kr. 378,-

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

Abonnementsnummer: _____

OBS! Tidligere abonnements-tilbud såsom gratis spil osv. bortfalder med ovenstående tilbud.

Snyd telefonselskaberne for millioner!

Hvert år snyder computerejere verden over telefonselskaberne for millioner af kroner.

Af Mads Pedersen

I begyndelsen skabte mennesket computeren, og mennesket så at computeren var god. Og mennesket skabte modemmet, og mennesket så at modemmet var godt. Og modemmet skabte telefon-regningen, og mennesket så at der var skidt.

Lige så længe som modemmet og den "ugudeligt" store telefonregning har eksisteret, har såkaldte Phreaks (Phone Freaks) prøvet at undgå at betale for deres brug af telefon-nettet. Her drejer det sig ikke et gratis opkald til møster Erna i Snoldelev, men om telefonbedrageri for millioner af kroner.

At bruge et modem er som bekendt en ret kostelig affære, og telefonregningen går helt amok hvis man også ringer til BBS'er i udlandet. Men bliver man først grebet af modemanía og bliver Phreak, kan der nemt ringes for over 50.000 kr om måneden.

Hvem har råd til så store telefonregninger? Nej vel! Men, som de siger: "Hvorfor betale telefonregningen selv, når man ved hjælp af et par simple tricks, kan lade telefonselskabet eller andre

telefonabbonnenter betale?³⁷

Hvordan kan det lade sig gøre? Ja, det hele skyldes "Cap'n Crunch", pakken med morgenmad, der sælges i Danmark under navnet "Kaptain Knas".

Tryllefloiten

Det hele begyndte tilbage i 1970 da en dreng ved navn Denny åbnede sin Cap'n Crunch pakke ved morgenbordet og fandt månedens Crunch-gave. Det var en lille fløjte. Ved et tilfælde opdagede han, at der skete noget mærkeligt med telefonen når han blæste i fløjten, hvis røret var tæget af.

Denny spurgte sin nabo, John Draper, om han ville hjælpe ham med at undersøge fænomenet nærmere. Draper, der var uddannet radartekniker ved flyvevåbnet, var netop hjemsendt fra militæret og arbejdsløs, så han havde masser af tid til eksperimenter. Efter et stykke tid fandt Draper ud af, at fløjten tåle, med et bestemt antal svingninger i sekunder, gik ind på telefonelskabet AT&T's automatik og slog tællemekanismen fra. Man kunne altså ruge telefonen, blæse i

fløjten, dreje et vilkårligt nummer overalt i verden, og slippe for at betale.

Draper blev så betaget af sin egen 'opfindelse', at han sammen med nogle venner dannede klubben "Draper Phreaks International" (DPI), som hurtigt udviklede teknikken, så den kunne bruges fra en almindelig telefonboks. Det betød at risikoen blev lig nul.

**45.000 km
telefonledning**

John Draper, der hurtigt fik tilnavnet Cap'n Crunch, udviklede også den såkaldte "Black Box", som gjorde det muligt at kalde centraler direkte uden at tælleren gik i gang. Black Box'en blev afprøvet i et fantastisk eksperiment:

Draper og vennerne fra DPI fandt to telefonbøks, der stod over for hinanden.

Herfra kaldte Draper udenrigscentralen i New York og bestilte udenrigscentralen i London. Herfra bestilte han Moskva, og her Tokio, derfra Manila og til sidst Honolulu, hvor han bad dem ringe til telefonboksen på den anden side af gaden. Draper



og hans venner kunne nu tale sammen over en afstand på 45.000 km, selv om de tydeligt kunne se hinanden.

Telefonselskaberne opdagede dog hurtigt at noget var helt galt. I en periode gennemførte DTI over 2500 udenlands-samtaler i udlandet om ugen(!). I 1973 lykkedes det FBI at tage Draper på fersk gerning i en telefonboks, hvorfra han netop havde ringet til Australien. Han fik fem års betinget fængsel, og i en tid nøjedes han med at udvikle nye systemer. Men skaren af Phreaks i DTI voksede.

[illegible]

Tophemmelige databaser rundt om i landet indeholder lange lister over filer du kan hente, og bruge til at snyde telefon-selskabet med din Amiga eller PC og et modem.

[illegible]

Til de mere avancerede brugere på databaserne er der råd at hente, hvis man vil ringe til USA via Sverige - gratis vel at mærke.



Amiga Warehouse - Finlandsgade 25 - 8200 Århus N - Tlf 86166111

GVP verdens største udvikler af perifert udstyr til alle Amiga modeller, nu også verdens billigste!

FANG A1200 FPU, Ram, Zorro3

- Markedets hurtigste SCSI Controller & 32Bit Ram købt til A1200
- Sokkel til FPU, fås også i 33MHz
- 8MB fast Ram monteres direkte
- Intern montering = nul kabler & PSU



0 FPU / 0 Ram / SCSI
2.695,00
33 MHz FPU / 4MB Ram /
SCSI controller
4.695,0

JAWS A1200 40MHz 68030, Fpu

- 40MHz 68EC030 processor
- Sokkel til 40 MHz FPU
- Mulighed for montering af op til 32MB fast Ram direkte på kortet.
- Intern Montering = nul kabler & PSU



40MHz 68EC030
40MHz FPU
Incl. 4 MB Ram
kun
5.795,0

Interne Harddiske A1200/600

- 85 MB intern model
- Super Maxtor drev (15ms) incl. kabler
- vejledninger og installations diskette.
- Passer til den eksisterende AT/IDE Controller i din A600/1200



- Eller bevar din garanti og få den installeret på vores værksted

2.995,00

OBS! Vi har også lavpris drev til A1200, ring og hør.

GVP G-Lock Genlock

- To composite video indgange, eller en Y/C (S-Video) indgang.
- Specielt kredsløb til special-effects.
- Fungerer som en softwarestyret RGB splitter til brug med Digi View.



3.950,00

Distribution til forhandlere

86167542

(Købt til forhandlere)

HARDDISKE:

NR! Alle priser er Incl. Moms

Harddiske til A500 (se også nec. kort):

GVP HD500+ HD II	1850,00
GVP HD500+ 40MB Harddisk	2895,00
GVP HD500+ 80MB Harddisk	3450,00
GVP HD500+ 120MB Harddisk	3695,00
GVP HD500+ 213MB Harddisk	4350,00
GVP Smart 1MB	400,00

Harddiske til A500/A1200:
GVP 85MB A7/IDE intern Harddisk 2995,00

SCSI Controller til A1200:

A10 Ext-SCSI-Kit, stik & kabler 495,00
A12 SCSI Controller uden RAM, uden FPU 5950,00
A12 SCSI Controller, 32MHz FPU, 4MB Ram 4995,00

Harddiske A2000:

GVP HD200 Low SCSI Controller	1095,00
GVP HD200 40MB Harddisk	2950,00
GVP HD200 80MB Harddisk	2950,00
GVP HD200 120MB Harddisk	3395,00
GVP HD200 213MB Harddisk	4300,00
GVP HD200 540MB Harddisk	10295,00
GVP Smart 1MB	400,00

RAM MODULER:

Combo Chipset/MB 60ms RAM 9995,00

Combo monteringskit til harddisk 295,00
GVP Smart 1MB 400,00
GVP Smart 2MB (1MB) 3995,00

ACCELERATOR KORT:

Ext. accelerator kort til Amiga 500:

GVP A500 Opgradering fra HD500+	3595,00
GVP A500 40MHz 68030 40MB	5150,00
GVP A500 40MHz 68030 80MB	5795,00
GVP A500 40MHz 68030 120MB	6195,00
GVP A500 40MHz 68030 213MB	6995,00
GVP A500 40MHz 68030 540MB	12995,00
A500 Chipset/MB 60ms RAM	1995,00

Acc. kort 68EC030 til A1200:

A1200 Turbo-FPU + 4MB RAM 5095,00

Acc. kort m. SCSI i 120MHz 2990:

GVP 68030 kort 25MHz/1 MB, 80MB HD	4550,00
GVP 68030 kort 25MHz/1 MB, 40MB HD	5695,00
GVP 68030 kort 25MHz/1 MB, 120MB HD	7095,00
GVP 68030 kort 40MHz/2MB RAM	7495,00
GVP 68030 kort 40MHz/2MB RAM	6590,00
GVP 68030 kort 40MHz/2MB, 80MB HD	7750,00
GVP 68030 kort 40MHz/2MB, 120MB HD	8550,00
GVP 68030 kort 50MHz/4MB Ram	9095,00
GVP 68030 kort 50MHz/4MB, 80MB HD	10795,00
GVP 68030 kort 50MHz/4MB, 120MB HD	11295,00
GVP 68040 kort 33MHz/4MB, 80MB HD	9995,00
GVP 68040 kort 33MHz/4MB, 120MB HD	10350,00
GVP 68040 kort 33MHz/4MB, 213MB HD	13395,00
Combo Chipset/MB 60ms RAM	1995,00

GRAFIK & LYD:

GVP G-Lock, m. lydmixer	3995,00
GVP G-Lock, SVGA + PC II	12950,00
GVP Impact Vision 24 m. Transponder	19995,00
GVP Impact Vision 24 m. RGB splitter	13750,00
GVP Impact Vision A2000 Adapter	860,00

Sampler til A500/2000/3000:

GVP 10558/8 til sampler m. software 895,00

SOFTWARE:

ImageFX billedbehandling, scanner o.s.v.	2250,00
OmMorph, Morphing i Photoshop Kvalitet	495,00

GVP G-Force 030 Verdens hurtigste!

- G-Force 030 leveres som 25, 40 eller 50MHz.
- Verdens hurtigste SCSI controller.
- Nem og hurtig montering af RAM (op til 16) når du har brug for mere end de medfølgende 4MB (25 MHz: 1MB).



Priser uden HD
25MHz 4.550,00
40MHz 6.595,00
50MHz 9.095,00

GVP HD 500 + Harddisk + Ram

- HD8 kan leveres med Quantum 40, 80 eller 120, 213 MB Maxtor harddisk.
- Nem og hurtig montering af RAM - 2, 4 eller 8MB FAST RAM.



40MB 2.895,00
80MB 3.450,00
120MB 3.695,00
213MB 4.550,00

IMPACT A530 Accelerator & HD

- 40MHz 68EC030, m/FPU sokkel
- Leveres med 1MB 32 bit ram.
- Kan leveres med HD fra 40 til 213MB.
- Plads til 1, 2, 4 eller 8 MB 32Bit Ram
- Mulighed for opgradering af din gamle controller



Opgradering 3.595,00
40MB 5.150,00
80MB 5.795,00
120MB 6.195,00
213MB 6.895,00

GVP Hardcard HC8 Verdens hurtigste!

- Lynhurtig SCSI II DMA Controller
- Kan leveres med HD fra 40 til 540MB.
- Kan udvides helt op til 8MB ram.



Controller 1.095,00
40 MB 2.595,00
80 MB 2.950,00
120 MB 3.395,00
213MB 4.350,00

Tilbud gælder fra 260493 til 260593 - Forbehold for fejl i priser og specifikationer.

Grøn Serie Enhedspris 99

Minimum 3 stk.

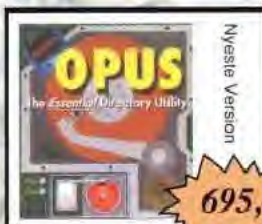
Airborne Ranger
Champions Sports spilpakke
Chrono Quest
Cisco Heat
Deuteros
Hard Driving II
Mayday Squad
Midnight Resistance
Microprose Golf
Nightbreed
Power Drome
Speedball II
Tie Break
Typhoon of Steel
Vengeance of Excalibur
Wolfchild
Wipeout

Ring og få
vores nyeste
spil katalog.

Alle de gamle spil fra
vores hylder skal væk i
uanset for pris nu kun

150,-

Ring og hør om dit fa-
vorit spil er imellem



695,-



NYE SPIL

Alle de fede nyheder til
de rigtige priser
Ultra billigt!

B17 Flying Fortress 285,-
Body Blows 209,-
Civilization 275,-
Combat Air Patrol 269,-
Gunship 2000 285,-
Historyline 1914 299,-
Humans 299,-
Indy 4: Adventure Game 325,-
KGB 265,-
Legends of Valour 265,-
Lemmings 2: Tribes 229,-
Nigel Mansell A1200 AGA 229,-
Plan 9 Outer Space 219,-
Street Fighter 2 230,-
Walker 229,-
Waxworks 269,-
Zool A1200 AGA 179,-

Kommende nyheder

Alien 3
A.T.A.C
Apache
Crusaders of the dark savant
D-Day
Darkmere
Dogfight
Flashback
Int. Rugby Challenge
Legacy of Soraci
Make A Break
Space Hulk
Spelljammer
Super Frog

Bemærk: Vi fører også PC-spil



695,-

Selvfolgelig behøver det ikke at gå
så galt, men er uheldet alligevel
ude, klarer vores autoriserede
Commodore værksted enhver
Amiga reparation. Ring og hør.

AMIGA WAREHOUSE FORRETNINGSPOLITIK:

KUNDESERVICE: Du kan kontakte vores teknikere på 86 16 61 11 for teknisk support fra kl. 11.00 til 17.00 på hverdage. Oplysninger om forsendelse, leveringsstid, aktuelle priser o.lign. får du på 86 16 61 11.
OMBYTNINGSVÆR: Ønsker du at ombytte et produkt, ringer du på 86 16 61 11 for godkendelse. Varer uden godkendelses nummer (GNR) modtages ikke. For at en vare kan ombyttes, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning samt være returneret inden 30 dage fra fakturadato. Defekte varer kan ikke byttes. Ved ombytning til anden vare, tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for ombytning. Spørg efter nøjagtig pris.
RETURVARER: Indtil 8 dage efter fakturadato kan du returnere en vare, og få pengene retur. For at en vare kan returneres, SKAL den være ubeskadiget, i original ubeskadiget indpakning. Defekte varer kan ikke returneres. Ved returnering tillader vi os at beregne op til 10% af varens salgspris for klargøring.
FORBEHOLD: Software kan kun returneres/ombyttes, såfremt plomberingen er ubrudt (plombering på forlængende). Priser og specifikationer kan ændres uden varsel.

Amiga 1200

Amiga1200 er afløseren for de gamle Amiga serier. De nye AGA grafik chips (262.000 farver) bevirker, at Amiga 1200 er blevet endnu hurtigere at arbejde med. A1200 er fra starten forsynet med 2MB grafik hukommelse, og kan udvides med 8MB fastram oveni. Består af en 16MHz 68020 processor med option for co-processor. Samtidig er AT/IDE harddisk controller monteret i alle modeller (også mulighed for fabriksmonteret harddisk).



3995,-



Pr. stk. 200,-

Vi har selvfølgelig
masser af andre
varer på lager, sø-
ger du noget du
ikke lige kan finde
i vores annonce
så ring til os.

A1200 JAWS!

Dobbelt så hurtig som
A3000, 50% hurtigere
end A4000/030 og marke-
dets bedste pris/ydelses
forhold! Amiga 1200 med
GVP JAWS 40 MHz 68030
& 68882, 85MB Hd, 4MB
ram.

12.495,-

☆ Amiga ☆

A600	2.795,-
A600/40HD	3.995,-
A1200	3.995,-
A1200/85HD	3.995,-
A4000/040	18.995,-
A4000/030	11.995,-
CBM 1960	3.295,-
CDTV Tilbud	1.995,-

Navn: _____
Adresse: _____
Postnr. & By: _____
Kn.nr.: _____ Tlf.: _____
Betaling: ☐ Check ☐ Efterkrav

Produkt:	Ant.	Pris	Total

Kuponen sendes til:
Amiga Warehouse
Finlandsgade 25, 8200 Århus N
Tlf: 86166111 Fax: 86166102

5/93 DNC
Under/over 5kg 28,-/64,-
Værdi (over 3000 Kr) (35,-)
Efterkrav 17 Kr (17,-)
Betalst i alt:

Læs før du køber harddisk: FORSKELLEN PÅ IDE OG SCSI

Hvilken Amiga-ejer ønsker sig ikke en harddisk? Men hvad skal det være? IDE, SCSI, AT-bus, DMA? Vi ser på begreberne.

Af Lars Jørgen Helbo

De nye Amigaer, A600 og A1200 er fra starten udstyret med en IDE-harddisk-controller. Det har medført en vis kritik. Det hævdes, at IDE-harddiske er langsomme og utidssvarende, og at Commodore istedet burde have valgt en moderne SCSI-controller.

Vi fik en IDE-harddisk til Amiga 500/500+ til test, og benyttede lejligheden til, at se lidt nærmere på begreberne.

Harddisk UDENPÅ computeren

Men lad os først se på harddisken. Det drejer sig om en AlfaPower IDE-harddisk fra det tyske firma BSC. Det er en ekstern harddisk til A500 og A500+. I det grå metalkabinet, som ikke fylder ret meget, er der alligevel plads til en 3,5" eller to 2,5" harddiske. Derudover kan man indbygge op til 8 MB RAM. Det hele virker solidt og kompakt, med andre ord en fiks IDE (eller IDE-fiks?).

Harddisken får normalt sin strøm fra Amigaen; men bagpå har den et stik til en ekstern strømforsyning. Den kræves dog kun, hvis man har mange andre udvidelser tilsluttet. Vores A500 har et eksternt drev DF1; og en intern RAM-udvidelse, og det gav ingen problemer. Expansionporten er ikke ført igennem. Foran på kabinettet sidder to kontakter, hvormed harddisk og RAM-udvidelse kan kobles til og fra.

Særdeles nemt og ligetil at installere

Harddisken skal bare forbindes med Amigaens expansionport. Når Amigaen derefter tændes,

Umiddelbart har man ikke brug for hverken disketten eller manualen. Det får man først, hvis harddisken skal omformateres, eller man vil indbygge mere RAM. I så fald er man imidlertid godt hjulpet med manualen, som indeholder alt, hvad man har brug for. Men man kunne selvfølgelig godt have ønsket sig, at den var på dansk.

Hastighed er et relativt begreb

Som omtalt i boks 1 er harddiskhastighed et relativt begreb. Vi har derfor valgt at lave en direkte sammenligning med en af de mest solgte SCSI-harddiske. Det er GVP's Impact HC8+, som vi testede i nr. 9/1992.

Hastighederne er målt med freeware-programmet DiskSpe-

ed. Resultaterne, som fremgår af fig. 2 og 3, må nok siges, at være overraskende. I hvertfald, hvis man troede, at IDE var det samme som langsom.

Men er det så hele sandheden? Nej, det er det (selvfølgelig) ikke. Et andet testprogram, en anden CPU, fyldte harddiske eller svar multitasking, kunne have givet helt andre resultater.

Med DiskSpeed kan man imidlertid indlægge en belastning i systemet. Når man vælger gadget CPU, udfører DiskSpeed en masse ekstra beregninger. Det svarer til, at man kører et raytracing-program i baggrunden. Det havde dog ingen virkning på resultatet.

Vælger man derimod DMA, vil DiskSpeed udføre en lang Copper-list. Det betyder, at



AlfaPower harddisken fra BSC, en ekstern IDE-harddisk til A500/ A500+, som ikke fylder ret meget.

adgangen til chip-RAM bliver næsten blokeret, og svarer til, at man bruger en stor overscan-modus. Med denne belastning fremkom resultaterne i fig. 4 og 5. Som det fremgår er begge harddiske blevet langsommere; men GVP-dsken klarer sig nu bedst.

Til sidst afprøvede vi begge harddiske med programmet SpeedTest, som i modsætning til DiskSpeed laver alle tests under AmigaDOS. Vi kørte først testen alene. Derefter lagde vi et fraktal-program i baggrunden, og prøvede en gang til. Resultaterne fremgår af boks 2.

Konklusion

Hastigheds-sammenligningen viser, at de to harddiske under normale omstændigheder er næsten lige hurtige. Måske ligger AlfaPower endda en smule foran. En IDE-harddisk kan altså udmærket være hurtig.

Sammenligningen viser imidlertid også, at en SCSI-controller klarer sig bedre under ekstreme omstændigheder. En IDE-controller overlader stort set hele arbejdet til CPU'en. Det er normalt ikke noget problem; men det går galt, hvis CPU'en har travlt med alt muligt andet, f.eks. med at tegne fraktaler. I så fald er det en fordel, at SCSI-controlleren selv kan udføre en række funktioner.

Spørgsmålet er så, hvor vigtigt det er; men det må hver enkelt gøre op med sig selv. Har man brug for SCSI-controllerens ekstra kraft-reserver, eller vil man hellere have en større harddisk og spare nogle hundrede kroner. I så fald kan AlfaPower kun anbefales.

Fakta:

AlfaPower,
pris kr. 3595,- (ex RAM)
Betafon, 31 31 02 73

Boks 1: Harddisk-hastighed

Hastigheden for en harddisk opgives normalt som accesstid eller overførselstid. Accesstiden er den tid, det i gennemsnit tager, at finde og læse en blok på disken. Den skal være så lille som mulig, og ligger normalt mellem 10 og 85 millisekunder. Overførselstiden måles i kb/s eller mb/s, og den skal være så stor som mulig.

Der er imidlertid mange faktorer, der påvirker hastigheden. Det er forskel på hastigheden, når man læser, skriver, laver eller sletter filer. En hurtig CPU (f.eks. på et accelerator-kort) vil også give en hurtigere harddisk.

Mængden og typen af RAM-lager og størrelsen af den brugte puffer spiller ind. En tom harddisk er hurtigere end en fuld, fordi computeren hurtigere kan finde en fil. Hvis filerne spredes over hele harddisken, bliver den langsommere. Derfor kan en behandling med shareware-programmet ReOrg øge hastigheden. På en multitasking-computer som Amigaen må man endelig regne med, at programmer som kører i baggrunden, vil bremse hele systemet og dermed også harddisken. Derfor kan de hastigheder, der står i annoncerne, ikke sammenlignes direkte. Hvis man ikke ved præcist, hvordan tallene er fundet, har de kun teoretisk værdi.

Boks 2: SpeedTest-resultater



	uden fraktal-program		med fraktal-program
	BSC(IDE)		BSC(IDE)
Save 32 KByte:	0.06 sek.	GVP(SCSI)	0.10 sek.
Save bytes/s.:	468114		297890
Load 32 KByte:	0.06 sek.		0.12 sek.
Load bytes/s.:	468114		218453
Seek/s.:	117		7
Examine/s.:	49		4
Create&Close/s.:	16		5
Delete/s.:	52		14



Boks 3: De vigtigste forkortelser

SCSI

Small Computer System Interface er et standardiseret interface for periferiapparater. Interfaceet er oprindeligt udviklet til mainframes; men bruges nu mest til større PC'er. Med en SCSI kan man tilslutte op til 7 forskellige apparater, derunder harddiske, floppydiske, optiske drev, CD-ROM, tapestreamer, scanner, plotter osv. Interfaceet arbejder parallelt med 8 eller 16 bits, som overføres samtidigt over hver sin ledning. Dermed opnås meget store overførsels-hastigheder. Transmissionen styres af en intelligent controller, som på flere områder kan aflaste CPU'en og øge hastigheden. Hvis to programmer vil læse fra harddisken samtidigt, kan controlleren f.eks. bestemme, hvilken ordre, der udføres først. Dermed kan den sørge for, at skrive-/læse-hovedet bevæges mindst muligt. Controlleren kan også selvstændigt springe over defekte sektorer, uden at CPU'en belastes med det.

IDE

Integrated Drive Electronics er et billigere alternativ til SCSI. Systemet er primært udviklet til XT'er og 286-AT'er, dvs. de langsomste PC'er. Controlleren er mindre intelligent, hvilket medfører en større belastning af CPU'en. En anden væsentlig forskel er, at der kun kan tilsluttes 2 harddiske og ingen andre apparater.

DMA

Direct Memory Access betegner det forhold, at harddisk-controlleren har direkte adgang til hukommelsen uafhængigt af CPU'en. CPU'en vil beordre harddisk-controlleren til at læse eller skrive et bestemt antal bytes fra en bestemt adresse i RAM-lageret til harddisken. Derefter vil harddisk-controlleren selvstændigt udføre selve operationen, mens CPU'en umiddelbart kan fortsætte med andre opgaver. Det betyder, især i et multitasking-system en væsentlig forøgelse af hastigheden.

Computerkirkegården

Nær Mundelstrup ved Århus ligger Danmarks største computer-lighus. Her venter tonsvis af udtjent EDB-udstyr på at blive genfødt som guld, sølv eller kobber i morgendagens computere - eller som lysestager.

Af Jakob Sloth



Limen bag på den lille gule seddel er ved at tabe kampen mod naturen, og hjørnerne blafrer i vinden.

Alligevel er den trykte tekst stadig forholdsvis tydelig.

"Skrot" står der.

Sedlen hænger midt på en stor, rød træport, der fører ind til en gammel svinestald. Men det er kun vinden, der piber, og grynt er her ingen af. Slagtesvinene er forlængst forsvundet, og døde computere siger ikke en lyd. Bag por-

ten ligger Danmarks største computer-lighus.

Direktøren for P Averhoff Computergenbrug, Stefan Kragh, fisker en nøgle frem og låser hængelåsen op. Porten skriger ikke i sin glideskinne, knager bare lidt, da den glider op.

Vi træder indenfor i halvmørket. Forlader den tilforladelige genbrugsvirksomhed nær Mundelstrup ved Århus og befinder sig pludselig i en anden verden.

Den digitale død

Her er koldt. Og en lille smule fugtigt.

Om natten må her også være meget mørkt, for det hvidkalkede loft er blottet for lamper. I lyset fra de sine steder ituslæde staldvinduer ligger de afsjælede computere i uordentlige bjerge af varierende højde og sværhedsgrad.

Sine steder knaser printpladerne under vores fødder, men kun

når vi ved et uheld træder ved siden af de smalle stier, der løber langs de groteske ophobninger af forvredent isenkram. Stablerne virker tilfældige, og printplader dingler i luften i skinnende tarme af farvede ledninger. Kabinetter gaber tomt og afslører skræmmende elektroniske dingener med ukendte funktioner og begsøgte skygger. En antik 8"-diskette hænger halvveis ud af et skræller drev, og marie harddiske ligger som flade tallerkener i krogene.



Bag den lukkede port: en massegrav af udtjent computerudstyr. Sedlen på døren siger alt.



I lighuset når stablerne af døde computere næsten helt op til loftet. Billigt og dyrt, gammelt og mindre gammelt, alt væltet sammen i uordentlige dynger.

"HALLØJ I LIGHUSET

Så mange døde computere... Nerverne slår klik, øjnene tager over. Kameraet foreviger den digitale dødsporno."



Denne unge mand har netop måttet sælge sin computer. Her lygger han sig med sin adrenerolin, en jernstang og en bunket for-varmløse monitors, der godt nok allerede er døde, men som let kan laves til puslespil



Et køleskab i et lighus? Jeg snupper lige en Tuborg...



Nå, ikke



"En skælsindt udvendt fra Det Nye COMputer har dissekuret lidt for sig selv og fundet to interessante printplader. Den venstre er forholdsvis rydlig, nærmest antik. Bemærk hvordan komponenterne er blevet mindre med årene, i takt med teknologiens udvikling."



"Her er den: Cyborg'en. Den endelige sammensmeltning af mand og maskine. Bare synd, maskinen er død."

Rundt omkring kigger rustne rør og kæder frem mellem stablerne og loftspillerne; lighusets fortid som svinestald fornægter sig ikke.

Hos P Averbhoff Computergenbrug har man ikke respekt for de døde. Her er stof nok til et dusin digitale splatterfilm.

Når død avler død

Med hænder, der ryster af kulde og noget andet, noget udefinerbart, tager vi vores perverse billeder med et japansk kamera, der tydeligvis ikke befinder sig godt i dette digitale tempel for de døde. Gang på gang nærmer blitzen at skære gennem tåsmørket og skyggerne, og vi må kalde kameraet tilbage til livet ved opbydelse af al vores kropswarme



Solen skinner gennem staldvinduerne, men indenfor er alt dystert, dødt. Et dusin skærmterminaler, der kunne have medvirket i Star Trek, venter på at møde deres skaber.

og kærlighed. Vi kæler for batterierne, ånder på dem, kysser dem næsten, og stikker beskyttende det elektroniske stykke isenkram ind under jakken for at få det til at glemme, hvor det befinder sig, for at dele vores bankende hjerte og vores varme blod med det. Igen og igen.

Hvert billede kræver sit offer af liv, og da vi forlader lighuset, forlader dødens domæne, og lukker den røde port, sikrer vi os, at hængelåsen er forsvarligt låst. Vi føler os blegere end for en halv time siden, en lille smule mindre i live. Men vi har billederne.

Op så er lighuset ikke engang endestationen, kun venteværelset. Næste stop er dissektionshal-len. Computerkirkegården er sta-

◀ dig langt væk, og det er vi glade for. Her ender computere nemlig ikke i ét stykke, ikke på samme kirkegård. Visse dele bliver aldrig begravet.

For Stefan Kragh og P Averhoff Computergenbrug knokler naturligvis ikke for computeres grønne printpladers skyld. Virksomheden trækker værdier ud af de døde maskiner. Guld, sølv, platin, palladium, kobber.

Dissektionsbordet

De kommer op på bordet én efter én, computerne. Til tonerne fra tidens hits på P3 tager to unge fyre godt fat med tænger og boremaskiner og dissekerer grundigt, så rensede printplader kommer i én kasse, kabler i en anden og skrammet over i trillebøren.

For hver 10 kg. computer, der skæres op på bordet, kan kun et enkelt kilo bruges til noget, og det er tit et lille arbejde at få fat i netop det kilo - mens man lader de andre sidde.

Fra væggen holder månedens letpåkledte kalenderpige øje med alt.

Dissektionsbordet er rodet, og det vrirler med små plasticbeholdere og skruetrækkere i alle farver og størrelser. Ledninger snor sig som forvildede slanger langs væggen, og hvis vi ikke vidste bedre, kunne vi godt have troet, at vi låggede på et ganske almindeligt værksted, hvor man reparerede computere og andet elektronisk udstyr.

Men vi véd bedre.

Vi véd, at computerne ikke kommer hele ned fra bordet. Dissektionen er forgården til Helvede, og flammerne og syren venter efter en kortere eller længere køretur med lastbil. Den del af arbejdet har P Averhoff Computergenbrug nemlig folk til. Men vi får ingen navne, ingen ansigter at klistre på billedet af Djævlen med treforken og hånden hvilende på den store termostat.

Forbrænding og genopstandelse

Stefan Kragh, direktøren for foretagendet, forklarer i grove træk og med forretningsmæssige ord, hvad der sker med computerne, når de forlader Mundelstrup i forskellige lastbiler. Han ønsker ikke at blive fotograferet.

P Averhoff Computergenbrug sender printpladerne til Sverige, hvor et højt specialiseret - men anonymt - firma trækker ædelmetaller ud af plastic'en med forskellige syrer. Guld, sølv, platin og palladium sælges herefter på det almindelige marked, hvor metallerne kan ende som stort set hvad som helst - og hvor som helst.



En kubikmeter kabler i alle farver og tykkelser venter på den lastbil, der skal føre dem til endestationen - og til en ny begyndelse: kabelskrælleren.

I øjeblikket koster guld, sølv og platin omkring 80 kr. grammet, mens palladium koster 24 kr. pr. gram. Stefan Kragh vil ikke afsløre, hvor mange ædelmetaller, der ligger i printpladerne, men det kan i hvert fald ikke betale sig at sende sin Amigas indmad til Sverige for at få smeltet skidtet om.

"Så meget ædelmetal er der heller ikke. Bare du skriver, at der er guld i, så bliver folk helt vilde, men jeg skal altså have 10 tons computere ad gangen, før det kan betale sig."

Jernet afhentes gratis af et stål-valseværk på Sjælland, så det tjener P Averhoff Computergenbrug ikke noget på. De slipper bare for at have bunkerne liggende. Plastic'en koster det ligefrem penge at slippe af med. Stefan Kragh betaler 335 kr. for hvert ton, han får brændt af på forbrændingsanlægget i Århus.

Endelig sendes kablerne til et kabelshredderselskab på Nordsjælland, hvor kobberet udvindes. Markedsprisen for kobber ligger omkring 14 kr. pr. kg.

Den digitale død - i tal

- P Averhoff Computergenbrug blev stiftet i 1986 og har i dag 3,5 fuldtidsansatte. Direktør: Stefan Kragh.

- Firmaet modtager omkring 200 tons computere om året.

- Cirka 10 pct. af computerdelene sorteres fra til videre behandling.

- Hvert år sendes 7-10 tons printplader til Sverige. Her udvindes ædelmetallerne guld, sølv, platin og palladium.

- 10-12 tons kobberholdige kabler ender hvert år i en kabelsredder i Nordsjælland.

- P Averhoff Computergenbrug modtager kun computere i store partier, altså noget med tons. De henter gratis - endnu.



For dette monstrum er ventetiden i lighuset forbi. På dissektionsbordet tager printpladerne afsked med kobberledninger og plasticforme."

Digitale bedemænd har store ligvogne

Siden P Averhoff Computergenbrug startede i sommeren 1986 er der røget et par hundrede tons computere gennem den gamle svinestald hvert år.

Stefan Kragh regner i tons, ikke i stk. Og der skal helst være to cifre foran kommaet, før han starter lastbilen og afhenter udstyret. Så gør han det til gengæld gratis - lidt endnu. I en nær fremtid regner han med, at han må tage 500-1000 kr. for hvert ton, han transporterer ud i svinestalden, hvis det stadig skal kunne betale sig.

De ansatte i P Averhoff Computergenbrug er professionelle, digitale bedemænd, og hvis du vil have dem til at tage sig af netop din computer, bliver du nok nødt til at komme ud med den - og smide den gennem et vindue; eller stille den på dørtærsklen i en sort plasticpose, før du tager benene på nakken. Til gengæld har store firmaer som Jydsk Telefon, Tulip, Siemens og LEC benyttet svinestalden flittigt, når de skulle have skiftet deres computerudstyr ud. Tit er store, forældede systemer ligefrem blevet levende begravet ude i Mundelstrup, bare fordi der ikke var brug for dem mere. De har lidt den snigende lugtdød i den klamme stald, uden at nogen har kunnet redde dem. Stefan Kragh har skam forsøgt, men uden held:

"Der er helt umuligt at sælge sådan nogle gamle computeranlæg. Vi har prøvet med Polen, men ikke engang der lykkedes det os."

At miste en ven

Når din computer dør, må du altså stadig selv tage dig af formaliteterne. Sammen med sorgen må du tænke klart nok til at tage de rigtige beslutninger, selv om det kan være meget svært. Her er de tre mest almindelige fremgangsmåder ved digitale dødsfald:

* Stop computeren i en plasticpose og send den med skraldemanden ud til det sted, hvor man kun hører affaldsskæren og mågernes klagende skrig.

* Sælg den døde computer billigt til en eller anden gut, der enten tror, den virker, eller agter at bruge nogle af chipsene som reservedele.

* Læg computeren ned under sengen eller bagest i skabet og vent på den dag, nogen finder en digital parallel til den dyrekirkegård. Stephen King skriver om i sin bog af samme navn.

BERØMTHEDER FRÅ DET STORE UDLAND HAR OPDAGET DET NYE **LÆSERMARKED**



...NU ER DET DIN TUR!

Det Nye COMPUTER har oprettet en superhurtig telefon service! Ved at ringe til vores specielle telefonlinje, kan du på få timer sælge eller købe lige hvad det skal være af data-udstyr. Normalt tager det 2-3 måneder at få sin annonce i vores læsermarked, men her kan du altså handle dataudrustning på een dag!

RING 9013 2222, (1,50 Kr. pr. min.)
hvis du vil indtale en annonce.

RING 9023 3344, (5,- Kr. pr. min.)
hvis du vil lytte til annoncer.

DET ER LET! Du ringer til nummeret, og følger speakerens anvisninger.

Du skal indtaste dit postnummer og vælge om du vil købe eller sælge.

Derefter skal du vælge det emne du søger. Tast 500 eller den direkte kode til netop din kategori:

KODE	EMNE-KATEGORI
510	PC'ere og IBM kompatible
521	Amiga Computere
522	Commodore 64 & 128
523	Macintosh
524	Andre computere
531	PC Hardware
532	Amiga & Commodore Hardware
533	Andet Hardware
541	PC Software
542	Amiga & Commodore Software
543	Andet Software
550	EDB-litteratur og manualer

Denne service er KUN og udelukkende for private danske telefonabonnenter. Skønnes det, at en annonce er fra et firma, eller at det udbudte er illegalt software, bliver den fjernet uden varsel.

Gælder i Jylland, på Fyn og på Sjælland. Men endnu ikke alle centraler.

Denne service udbydes af: audio media as, St. Kongensgade 72, 1264 København K

GALLERY

Af Marlene Diemar Sherar



"Viewer"

Denne måneds vinder kommer fra Troels Glendrup c/o Ekberg, Kongensvej 27, 2000 Frederiksberg, som har brugt PC og 3-D software til at kreere denne futuristiske komposition. Gennemført placering af lys samt spændende kamera-vinkel giver et unikt og tankevækkende billede. Jeg kunne især godt lide brugen af computer-chippen (eller er det ydersiden af "Star Wars" rumskib?) Troels brugte til robotens overflade. Smukt!!

"Untitled" viser et portræt af super-modellen Helena Christensen, men dette har lidt at gøre med at billedet er så smukt.

Kunstneren Ole-Petter Rosenlund
Nygårdsgatan 66
5008 Bergen, Norge

har et fantastisk talent til at lege med farverne og resultater bliver et næsten foto-realistisk fremstilling. Kigger man nærmere på billedet ser man detaljer (såsom de små hudfolder omkring øjenbrynet) giver "Untitled" et super-realistisk "look", men samtidigt kan man fornemme at det her er tale om et maleri og ikke et foto. Med et talent som dette skulle du pakke din Amiga sammen og tage ind til "Strøget" og

starte en karriere som portræt-maler. Det bliver gjort med olie - hvorfor ikke pixels?

Flemming Thomsen

P.O. Pedersenvej 41, 7500 Holstebro

"Screamer" er ren elektronisk sindsyge. God palette fyldt med pasteller i et billede der taler for sig selv.

Mads Vester

Kyssevejen 22, 8500 Grenå

"Cygnus Buccinator" er et fint minimalistisk stykke arbejde der viser meget fremtidig talent. Detaljerne i svanen er flotte, men rammen af træer i den perfekte 90° vinkel giver billedet en snært af fødselsdags-kort, som vist ikke er meningen. Hvis man istedet placerede træerne lidt tilfældigt og måske med en række træer i en grå nuance bagved ville det nok hjælpe lidt i dybden og give billedet en mindre steril fremtoning.

Peter Cardow

Højenhald 12, 2700 Brønshøj

"Split Second" giver et godt eksempel på hvad bezier-kurven

kan bruges til. Man ser det især ved hovedet og munden af fisken. Enkel (men effektiv) komposition samtmen med en passende titel gør dette billede til et fremragende valg for enhver fiske-fanatiker.

Ulrik Andersen

Franz Hansens Allé 30, 7000 Fredericia

"Divan" er en let komisk, tegneserie-agtig illustration som jeg især kan lide. De klare farver og 50'er futuristisk stil som minder mig meget om "The Jetsons" tegnefilm. Meget original.

"AmigaStone" kommer fra

Lene Andersen

Rønnevej 19, Egsmark, 8400 Ebeltoft

og viser et vidunderligt 3D billede af en gammel Amiga 1000 hugget i sten. Synd for Lene at billedet allerede har været brugt før, nemlig på demo-disketten der fulgte med programmet "Sculpt 3D" fra 1987. Tsk, tsk, Lene. Det er ikke dig der ler sidst i denne omgang. Ikke nok med at dit "kunstværk" kommer på tryk, ligeså gør dit navn!

Kunstfalsknere...beware!!!

Denne måneds Gallery afslører dels nogle nye og spændende computer-værker, dels at falskneri ikke er begrænset de "rigtige" kunst-kredse.



"Untitled"



"Divan"



"Screamers"



"Cygnus Buccinator"

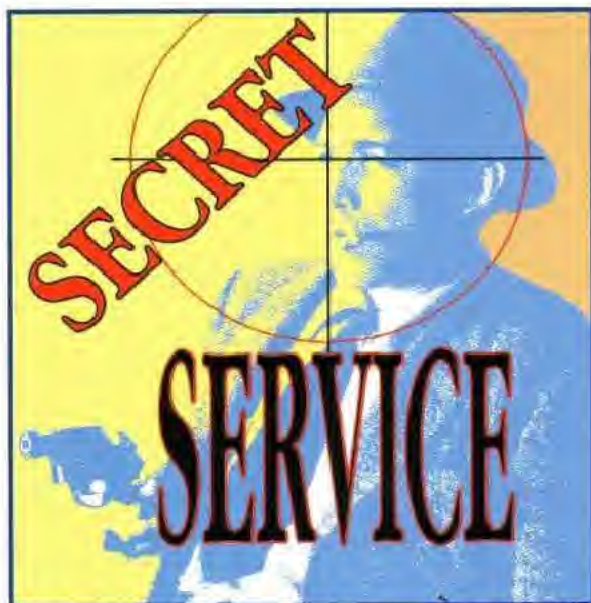


"Split Second"

"Split Second"



"Amiga Stone"



Hyndes dog snuble over gærdet, når du selv kan gøre det lavere?



ASSASSIN

Denne cheat har vi faktisk kendt i lang tid, men vi lovede ikke at offentliggøre den indtil en af jer sendte den ind. Så tak til Lars Peter Schmidt.

I det første træ skal du kravle helt op i venstre side. Når du er oppe skal du skrive "ACEVIEWFROMUPHEREMATE", og når skærmen er holdt op med at

flimre kan man trykke P for uendelig energi, 1-6 for at springe baner frem, W for at fylde våben op, S for at stoppe tiden og E for at komme til slutningen i hver bane. Tak for det!

En vis person ved navn David Arnholm gør iøvrigt opmærksom på, at du på highscore-listen prøver følgende: Assassin, The one and only, Superfrog, Alien Breed, Project X og Psionics systems. Iøvrigt gør vi opmærksom på, at hele Team 17 er Leeds United-fans. Det kunne du måske også bruge til noget?

POLICE QUEST II

En læser har skrevet ind og spurgt om, hvordan man skyder sin pistol ind i starten af spillet.

Meget simpelt - duøver dig på skydebanen - husk iøvrigt at gøre det igen inden du tager ud og flyve!

LETHAL WEAPON

Der er kommet et par tips ind til Oceans sidste licens.

Først fra Robin Leutert, Kastrup, der giver alle nødvendige koder:

1. mission klaret: TAPUYC
2. mission klaret: OPSKAK
3. mission klaret: TROPYK
- 1+2 mission klaret: TYSRFE
- 1+3 mission klaret: RPPBLT
- 2+3 mission klaret: POAUMS
- 1+2+3 mission klaret: ETFCCR
4. mission klaret: RAAFYK

Og Dan Jørgensen og Rasmus Skov fra Thuro har fundet ud af, at hopper man op på en af ringbindsmapperne til højre for døren ved mission 1, og derefter springer videre op på opslagstavlen, kommer man ind på en bonusbane, hvor der er fire ekstra-liv at hente.

BEAST III

Nu har vi jo godt nok givet løsningen, men skulle du stadigvæk have problemer, har Rene Udengaard Pedersen fra Randers den perfekte løsning på det problem.

Når manden begynder at løbe på menu-skærmen skal du skrive følgende:

"PLEASE DADDY DRAW THIS FOR ME" og derefter return.

I højre hjørne kommer der et gult hovede, hvor der står "PHJ", og når spiller er i gang, kan du bruge højre og venstre pilestaf til at slå evigt liv til og fra - så simpelt!

PROJECT X

Lars Peter Schmidt fra Kolding har fundet ud af noget utroligt - og var meget tæt på at få en spilpræmie for det!

I slutningen af level 2 kommer der et af de monstre, der lidt ligner en slange. Skærmen holder op med at scrolle et stykke tid, mens du bliver beskudt. Men istedet for at skyde det, skal du flyve direkte ind imellem "slangehovedets kæber". Derefter kom-

mer der et par aliens mere, og klarer du dem, er der tre ekstra-liv! Det kræver lidt øvelse, men når du først har lært det, kan du virkelig få set noget af spillet! Hvis bare det virkede...Jeg ringede til Team 17 og checkede det, og de fortalte, at det faktisk bare var noget et engelsk blad havde fundet på, for at få så mange som muligt til at trykke det! Det gælder ALLE læsere, at I bedes checke det i læser, før I bare skriver ind til os og siger, at det er noget, I selv har fundet ud af.

ALIEN BREED '92 EDITION

Hvis David Arnholm er lige så flitrig med sine skoleopgaver som med sine breve hertil, ligger han til topkarakterer! Vores flitigste bidragsyder sendte denne gang en rigtig lækkerbidtsken. Han har fundet en lang række sjove ting, du kan skrive i INYEX-computeren. Han er dog ikke helt sikker på hvad de allesammen gør, men finder DU ud af det, så skriv til os:

key to the city - flere nøgler
stevie wonder - du er blind!
knackered joystick - omvendt kontrol
st emulator - kage i grafikken!
pc emulator - scrolingen hakker
the inquis made the weapons -
dine våben virker ikke
salman rushdie plays alien breed -
du er usynlig
elvis mode - sort skærm (du er død!)
fuck off - resetter computeren
 Og så de følgende, som vi ikke ved hvad gør:

won the pools, bank raid, mr. yale
or what, just call me moggy, why
not call me moggy as well, yesus,
this jim beams is good stuff, abb
but will she swallow it, aliens like
michael bolton, january sale now
on, aliens are benders, karrina has
farted and its a beauty, st users.

Men du kunne også skrive "det nye" og se en lille hilsen til vores egen Christian Sparrevohn...

DYNABLASTER

Der er en præmie på vej til Jesper Vandvig for sine koder til en-spiller versionen af denne klassiker.

- | | | |
|--------------|--------------|--------------|
| 1-1 UANWQNA | 4-5 UAKVVSGA | 8-1 UAHFTHEU |
| 1-2 UAOWIQEE | 4-6 UKAHWPAV | 8-2 MUAEPHCP |
| 1-3 UAOWOJEU | 4-7 UAEVWATA | 8-3 UACFVBRU |
| 1-4 MUKEOGCN | 4-8 MUKEMHEE | 8-4 UAHFTWEN |
| 1-5 UAYKLIEU | 5-1 MUKETMZP | 8-5 UARFVGRU |
| 1-6 MUFEOLCP | 5-2 MUFETMEP | 8-6 UACFVGRN |
| 1-7 MUFEOGTP | 5-3 UABKIBTU | 8-7 UACFVWRU |
| 1-8 UKBZHLVH | 5-4 UAAKGWPN | 8-8 MUNEPHCZ |
| 2-1 UAYKVPEU | 5-5 UKOZMVAT | |
| 2-2 UAGKTVEN | 5-6 MUCETBAC | |
| 2-3 UKRZSGVG | 5-7 MUCETBAC | |
| 2-4 MUVEEICT | 5-7 UABKGGTA | |
| 2-5 UAKKVORA | 5-8 UKOZMEAL | |

- | | |
|--------------|---------------|
| 2-6 UKHZWHSV | 6-1 UXFKNSAT |
| 2-7 UAVKVERA | 6-2 UABKVTTN |
| 2-8 UANKTPEZ | 6-3 UABKVMUTU |
| 3-1 MUEEOEVC | 6-4 UARKVLGN |
| 3-2 UKHZHWSV | 6-5 UARKVNGU |
| 3-3 UKHHMWSG | 6-6 UACKVNGT |
| 3-4 UANVGEEN | 6-7 MUREPVKP |
| 3-5 UKZHMHSG | 6-8 UKGZWSUH |
| 3-6 UKHHMHKS | 7-1 UKGZHIUG |
| 3-7 UAVVGORA | 7-2 UACKOMGN |
| 3-8 UAKVIVRZ | 7-3 UACKGTGA |
| 4-1 MUVCWGP | 7-4 MUWETQHC |
| 4-2 MUCCENHC | 7-5 MUWETVKT |
| 4-3 MUCCENCH | 7-6 MURETVHT |
| 4-4 UAKVVIGE | 7-8 UARKOMGP |

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Sammen med Michael Dyrmosø tager vi alle, der har valgt Fist-Møde det sidste stykke vej mod succesen.

Atlantis

Du skal starte med at. Nu skal du finde et rum med en statue, der holder en kop - og det vil du sikkert finde i den nordøstlige del af Atlantis. For at komme over huller i rummet skal du bruge stigen, tage koppen og gå over huller igen. Tag stigen og gå ud. Find et rum med en statue med et fiskehoved. Tag det og gå ud igen. Nu skal du finde et rum med en kanal, der fører ind i det rum hvor Sophia er fanget. Det er vigtigt, at du er ved den indgang, der er tættest på den store statue. Den skal du nemlig proppe en Orichalcum-kugle i. Du skal derefter finde et rum, der har en kanal, der fører dig ind til værelset med en knust robot. Tag hjulet, der hænger på væggen. Bagefter skal du endnu engang udforske kanalerne mellem rummene - denne gang for at finde et rum med en hylde. På den skulle der gerne ligge en slangefromet tingest - den tager du med. Gå ud igen. Find rummet med lavafloden, sæt koppen på hyliden og sæt fiskehovedet i huller. Når koppen er fuld, skal du tage den og gå ud igen. Find et rum med en kanal, der fører ud til et

andet rum, der ligger i den afspærrede nordøstlige del af Atlantis. Gå ud af det og ind i rummet ved siden af. Tag hjulet, der ligger i robotens mave, og gå ud igen. Find nu et rum med en maskine - det skulle være i den nordvestlige del. Sæt hjulet på den tomme ping forned på maskinen. Hæld lavaen i den øverste del og tag orichalcum-kuglerne, når de kommer ud.

Gå hen til lavarummet en gang til og fyld koppen op. Gå tilbage til maskinrummet og hæld lavaen i igen, og tag kuglerne. Tag hjulet og gå ud igen. Gå til den nordøstlige del af Atlantis og ud i yderlingen. Fortsæt mod syd. Gå hen til tingen i midten af yderlingen. Tag skelettets ribben og gå væk igen. Gå mod nord og væk fra yderlingen. Gå mod syd og find rummet med vandet og porten. Put en orichalcum-kugle i slangeingenesten, og kast den i vandet. Put en orichalcum-kugle i fisken foran porten, og gå ind. Gå ind i fange-rummet til Sophia. Tag hjulet ved den knuste robot. Nu skal du gå op til den nordvestlige del af Atlantis og slå vagten, der går derhenne. Hug pølsen fra ham, og find det rum, der har et krab-behul. Put pølsen i ribbenene og put dem ned i vandet. Gå lidt væk og tag ribbenene op igen, når der er bid. Gå ud af rummet, og hen til rummet med blæksprutten. Kast ribbenene med krabbe ud til sprutten, og gå hen til båden på den anden side. Den skal også have en orichalcum-kugle i munden, og så er den klar til at sejle dig til venstre. Over døren (og de følgende) er der en lille pind hvor een af de tre stencirkler skal sættes på - prøv dig frem. Sejl videre til venstre, sejl ind til kanten og gå igennem døren. Brug stigen på statuens mave, åbn maven, sæt kæden på statuens arm. Kig i maven, Nu skal du anbringe tingene rigtigt og putte en orichalcum-kugle i huller.

Når du har indstillet maskinen på en bestemt måde, bliver kæden længere. Så kan du sætte resten af kæden på ringen i døren. Indstil maskinen igen så døren åbnes. Tag metalpinden, der falder ned, og gå tilbage til Sophia. Giv pinden til Sophia. »bn døren ved at sige:

1. I've got a plan
2. Brace the cage with the hinge pin! Åbn

døren igen og tag pinden. Gå ud til krabben og sejl tilbage til statuen. Gå ind af døren. Følg efter Sophia. Gå ind af døren. Kig på Sophia. Put en orichalcum-kugle i halskæden. Brug guldskæben på halskæden. Tag scepteret henne ved skeletterne og gå ud igen. Gå ud igen. Gå videre til venstre og gå ind af døren. Put en orichalcum-kugle i munden på hovedet. Nu skal du putte metalpinden og scepteret i de tre sprækker og skubbe og trække i dem indtil bilen starter, du skal også tage en af dem ud og sætte i den tomme sprække. Når du har fået bilen startet, skal du gøre det samme igen, så du drejer bilen og kører ind i væggen. Nu skal du gå ud til højre. Nu kommer du til en labyrint, du skal finde vej igennem. På et tidspunkt kommer du et sted, hvor du kan læse en kombination. Gå til venstre. Gå ind af døren. Sæt hjulene på stenpinden. Drej stenhjulene på samme måde som det du så på væggen. Når nazisterne er kommet, skal du sige:

1. That's a mystery, we'll never unravel.
 2. Do you really believe in this GODHOOD business?
 3. You're talking suicide, gentlemen.
 4. Didn't you notice how all the skulls have HORNS?
 5. Maybe they were all too human, like you.
 6. Tell you what: let's all go home and die in bed.
 7. What about Plato's TENFOLD ERROR?
 8. Ten heads may give you size ten antlers.
 9. Not a chance, cue-ball
 10. What makes you think you can outdo the old kings?
 11. Listen, what if Plato's error went the other way?
 12. I think Plato and Kerner were both wrong.
 13. No beads you crazy old man!
 14. For your sake, I hope this doesn't work.
 15. Once I'm a god, I'm sending you straight to hell.
 16. Ever hear the term "angry god"? Wait till you see me!
- Så nemt var det! Og husk - du kan spillet spillet igennem i en af de andre modes!

THE MANAGER

Henrik F. Jensen er ret glad for U.S.Gold's managerspil, og giver et par tips med på vejen.

Når du starter et helt nyt spil i 3. division, er det absolut nødvendigt hurtigt at tilbyde samtlige spillere en 4-årig kontrakt, og at give dem den løn, de forlanger. Det koster lidt de to første sæsoner, men det er ingenting ved siden af de besparelser, du har de to næste. Og det er naturligvis helt perfekt, hvis du rykker op de to første sæsoner.

De første sæsoner bør du træne hårdt (Intensity skal være på 10 boldet), det vil øge dine spilleres styrke HURTIGT! Når de er gået meget op, er den bedste Intensity ca. 5. Giv ALTID max. økonomisk støtte til ungdomsholdet.

Hvis en spiller selv tilbyder kontraktforlængelse, skal du ikke forhøje hans løn med så meget som et pund. Han er rådvild!

Hvis du får et bud på en spiller, som ikke er sat på transfer-liste, men som du gerne vil sælge, så giv ham en et-årig kontrakt og ca. 4-5 pund mere om måneden, for du bedømmer budet, da dette nedsætter den del af summen, som går til spilleren - og dermed

forøger den del, der går til din klub!

GOBLIINS 2

Vi fortsætter hvor vi slap sidste måned.

Fingus og Winkle var godt på vej ind i et mærkeligt syretrip i Verden 2

Sæt en hånd på forlygten, så Winkle kan fange trommestikken. Lad Winkle spille med trommestikken på koleren - det skulle gerne give et sommerfuglenet. Aktiver hjederen med Fingus - og se en cykelpumpe dukke op ved siden af trommeslageren. For at tage den, skal Winkle lægge en hånd på forlygten.

Placer en goblin på fjederen uden at aktivere den. Lad den anden aktivere den - de to springer efter tur. Den venstre dør åbner sig. Gå igennem døren - vejen er blokeret af en vandslange. Lad den anden goblin sætte en tøjklamme på slangen. Gå igennem det nederste højre hul - og duk op igen i det øverste højre. Snak med guitaristen - end node dukker op ved siden af det øverste højre hjørne. Fang den med sommerfuglenet.

Få Winkle til at pumpe saxo-

fonspilleren op med cykelpumpen, så Fingus kan fange den Moskito, der flyver ud. Derefter skal Fingus pumpe den stakkels sax-spiller op, så Winkle kan fange noden med nettet.

Brug Moskitoen på forlygten med Winkle. Trommeslageren spiller.

Fingus skal fange den sidste node, og du har en melodi.

Tom Brug melodien på døren, nederst til venstre. Den suser ind i uret.

Tag hen til Tom, som giver dig timeglasset.

et. Aktiver "Cavity" med Fingus. En behandlet hånd kommer frem. Når hånden stopper, skal skallen lægges ned i den. Det tager Winkle sig af. Tag skallen igen med Winkle. Han kan nu tage handsken, der indeholder en søstjerne.

Wreck

Gå op på dækket og gennem huller med Winkle. Tænd for lampen med Fingus - en lygtefisk dukker op. Grib den med Winkle, der er i mastetoppen. Brug lampefisk på "???"-zonen. En kiste dukker op. Placer Fingus oven på den store muslingeskal. Tænd lampen med Winkle. Når

ålen kommer, skal du aktivere røret. Fingus bliver slynget hen til statuen.

Brug søstjernen på kisten med Winkle, og lad Fingus aktivere statuen når kisten er åben - så skulle sværdet være hjemme. Brug sværdet på kranier. Tag diamanten.

Mermaid

Brug handsken på "blov" for at neutralisere den. Tag flasken med Fingus - i den er der et dokument med en SOS-besked fra prins Buffoon. Tag flasken med Winkle - den indeholder en perle. Giv perlen til havfruen. Giv hende diamanten. Hun åbner en del af passagen. Få Fingus til at bruge dokumentet på blæksprutten. Den åbner den anden del af passagen. Tag handsken og taburetten. Gå ud til Verden 5

Store

Aktiver sværdfisker med Fingus og tag saltet. Løft låget af tepotten med Fingus. Mens han holder den, skal Winkle hælde salt på den lille fyr. Tag filen fra krukkerne med Winkle. Når Fingus holder rebet til højre, skal Winkle aktivere det til venstre - så skulle han gerne ende på hyl- den. Brug filen på Colibrius's

BILLS TOMATO GAME

Martin og Jesper Christensen fra Kolding har fundet alle koderne til dette skøre puzzle-spil - og får en spilpræmie for det.

Theme 1

1. _____
2. GLYCKEN
3. SEEPPUN
4. MEPEL
5. PLOOTTIT
6. WANNAL
7. CLOOPAN
8. GIAPOG
9. ZULLAR
10. BEGGEN

Theme 2

1. ZAIVIT
2. ZIOMAL
3. NOIBBAT
4. VIANEN
5. CLIENNUG
6. WAIVAR
7. GLEALOG
8. MEEFAN
9. SUKAG
10. TAIGGAT

Theme 3

1. CLYFIT
2. SIPUG
3. GEABBAR
4. TAPPER
5. VOASSOG
6. GIVIN
7. SIEDDER
8. TOUKER
9. BOOMAN
10. BINNON

Theme 4

1. CLOINAL
2. FLESSAR
3. TIOFIN
4. TOKEN
5. TIAVER
6. PLOIDDOG
7. NEABBAN
8. PAIBBIN
9. BYMEL
10. SLOOVOM

Og som om det ikke var nok, har de to også fundet et par Action Replay-koder
Vind til højre BD7F
Vind til venstre BD81
Kasse: BD87
Katapult: BD83
Springbræt BD85

Theme 5

1. WYVAN
2. SLYPPIT
3. FLOGGAL
4. VENIN
5. DRUTTEL
6. GLIETTUG
7. FLYNNEL
8. MOSSAT
9. DROADDAR
10. BOUTTOL

Theme 6

1. SLAINUN
2. PLEAMIN
3. GYVET
4. TEETTAL
5. BOACKER
6. BOICKEL
7. FLOAGOG
8. FLOUMUN
9. WOISSAN

◀ kæde, så han kan flyve ud. Tag en "Thumb Tack" fra væggen. Kom salt på tallerkenen med kødboller. Når Oumkapoks hånd griber efter kokken, skal Fingus placere "Thumb Tack" på kisten. Når kokken smider kødbollerne, skal Winkle bruge "Kindelixir" på ham. Oumkapok er neutraliseret. Gå ud.

Throne

For at komme til "Cornice" skal Winkle bruge stolen og klatre v.h.a. Fingus. For at få Winkle op, skal Fingus trykke på knappen og få Winkle til at gå igennem døren, som åbner sig i øjet. Winkle skal gå ind gennem det venstre øje og Fingus skal aktivere tungen i samme øjeblik. Så skulle de gerne få kronen. For at ordne kakkerlakken skal Fingus gennem det venstre øre og Winkle skal aktivere tungen.

For at fange kakkerlakken skal du bruge Winkle på det venstre hul, og derefter med det samme Fingus på det højre hul - brug handsken. Sæt kakkerlakken foran det højre hul, og hæld Kindelixir på den. Glotziok spiser den og er neutraliseret. Lad endnu en kakkerlak komme ud.

Armour

Kakkerlakken skal klædes ud som mariehøne og hældes over med Kindelixir, for at Amoniak skal spise den. Tag en fjer fra hjelmen og dyp den i malerbotten. Put kakkerlakken foran det hul, som maleren bruger til at servere for kongen. Mal kakkerlakken rød. Put peber på, og så Kindelixir. Kronen kan gives tilbage til kongen, så han får sin normale størrelse. For at tale med kongen skal man først cliche på stenen, derefter på hjelmen.

ThroneAmoniak er væk, og Glotziok og Oumkapok ser mærkelige ud! Tag Buffoon.

Armour

Placer Buffoon nær skrumpemaskinen. Sæt derefter Fingus og Winkle under den. Buffoon starter maskinen, der skrumper dem, og følger selv efter. De hopper ud af vinduet - til verden 6.

Vi tager resten næste gang.

DUNE

En række tips til Cryo-spiller giver Morten Slok og Anders Blok fra Virum en velfortjent spilpræmie.

Spice er det vigtigste i hele spillet. Med det kan man købe udstyr og våben fra smuglerne, og selvfølgelig skal du have nok til at give Kejseren når han kontakter dig hver femte dag - ellers bliver du simpelthen dræbt.

For at sikre, at du har Spice nok, skal de første seks Fremmen rekrutterer straks sættes til at udvinde Spice. Disse seks skal blive ved med at være Spice Miners i resten af spillet. Deres evne stiger hurtigt, indtil de bliver eksperter. Som eksperter kan de tømme et område for Spice på kort tid. Hold øje med dem, og når et område bliver sort, flytter du tropperne til et andet sted. Det er bedst og mest effektivt hvis kun en Fremmen minerer et område, for så bliver ressourcerne brugt bedst. I starten af spillet går Spice-udvindingen langsomt, så husk at udstyre dine tropper med harvester, så snart du har dem. Når Duncan fortæller dig om de store sandorme, skal du udstyre alle de tropper, der udvinde Spice med en Ornithopter inden der er gået fem dage - ellers vil deres h a r -

vesters blive ødelagt og din kapacitet vil dale kraftigt.

Armies: Du kan ikke gøre en Fremmen til Army før du har fundet deres leder Stilgar. Når du møder ham, vil der være en anden troppeenhed med ham. Sørg for at tale med Stilgar først. Når Stilgar slutter sig til dig, vil der fremkomme flere lejre på kortet - besøg dem alle og træn dem alle til kamp. Send alle de tropper, der nu træner til det samme sted, og når de er ankommet, skal de alle sendes ud for at lede efter udstyr.

Det er vigtigt at du besøger dine kamptropper mindst en gang hver syvende dag, ellers vil deres moral falde. Tag også Grueny til det sted, hvor dine tropper træner, da træningen så vil gå hurtigere. Hver ny troppeenhed du opdager skal helst trænes som Army. Efter du møder Kynes kan du træne dem i Ecology, og det kan også være en god ide. Send dine Army-tropper til en seitch nær den hvor Gurney er. Bemærk at du max. kan have syv troppeenheder på samme sted. Når du har en Fremmen, der er ekspert, sender du ham til et sted, hvor mere "grønne" folk træner. Så går træningen hurtigere. Det er bedst at sende ekspert-tropper ud og spionere. Sørg for at denne trop er tæt på det blå område på globekortet. Når en trop opdager et fort, skal du lade ham være der i tre dage, hvor du kontakter ham hver dag. Efter tre dage bevæger du ham tilbage til en af dine lejre, og sender ham ud igen. De næste fire eksperter skal samles i en gruppe. Sørg for at hver af de fire tropper har et våben. Når de alle er samlet på det samme sted, sender du dem til et fort, og de vil så angribe. Hvis de vinder, skal du gå til det

sende topper hen til Gurney, når der bliver plads. Du kan selv deltag, når et fort bliver angrebet, hvilket giver en bedre moral - men pas på! Du dør hvis I taber kampen. Ecology: Ecology er den mest effektive måde at udrydde Harkonnen på, og det giver også en god moral hos folkene. For du planter frø, skal du være sikker på, at der ikke er Spice i nærheden - den vil gå tabt. En god måde at holde moralen oppe på er at bygge en Wind Trap. Når den er færdig, kan troppeenhederne gå tilbage til deres oprindelige beskæftigelse. Moralene skulle gerne være steget.

Boplads: Du skal altid besøge dine mænd der, hvor du finder dem - ikke kontakte dem på afstand. Ofte vil de have opdaget et andet sted i nærheden, som du så kan besøge. Du skal altid huske at have en med dig, der kan holde udkig. Og husk: de steder, hvor der er meget Spice, er der sikkert også boplads!

TIP OG VIND!

Hvis du sidder inde med tips eller løsninger til tidens populære spil, så ville det være godt dumt ikke at sende dem til "Secret Service". Alle, der får deres tips trykt her i bladet, deltager nemlig i konkurrencen om masser af nye spil. Husk derfor også at skrive hvilken computer du har, når du sender dine tips til:

Secret Service
Det Nye COMPUTER
St. Kongensgade 72
1264 København K.



Denne måneds spilpræmier er venligst stillet til rådighed af U.S. Gold



PROGRAMMØR SØGES ...

Du er erfaren med C og C++ programmering
680x0 assembler programmering
AmigaDOS 1.3, 2.0 og 3.0

Du kan desuden Producere veldokumenteret kildetekst (ordensmenneske)
Løse problemer på egen hånd (selvstændig)
Overholde en tidsfrist (ansvarsbevidst)

Du kan arbejde inhouse og/eller freelance afhængigt af opgaven, samt kommunikere kortfattet og præcist på både dansk og engelsk.

Skriv til Interactivision og fortæl om dig selv og dine erfaringer. Alle ansøgninger og eventuelle medsendte disketter, vil blive behandlet med største fortrolighed.



Ansøgninger bedes stilet til :

Interactivision ApS.
Udviklings-afd.
Att: Systemchef Steen Rabøl
Nørreskov Bakke 14
8600 Silkeborg

INTERACTI VISION

Nørreskov Bakke 14 - 8600 Silkeborg
Tel. 8680-2700 - Fax 8680-0692

TEKNIK BREVKASSE

Ved Lars Jørgen Helbo

RAM-udv. m.m.

Hej Lars Jørgen! Jeg har lige købt en Amiga 500 og ved ikke særlig meget om den, så derfor har jeg nogle spørgsmål.

1. Jeg har tænkt mig, at udvide RAM'en, og har set et tilbud: "512 kb RAM udv. m. ut. bat. og afb." til 295 kr. Kan det betale sig kvalitetsmæssigt, at købe det?

2. Jeg har også tænkt på, at købe CrossDOS 5.0 med Cross-PC. Får man kvalitet for pengene?

3. Kræver installationen af ovenstående ekstra-udstyr? Er det til at installere selv?

4. Hvor kan man købe bogen "Top Secret"?
*Claus Petersen
Reerslev*

Ud fra det du skriver, kan jeg umuligt sige noget om kvaliteten af RAM-udvidelsen; men prisen lyder meget rimelig. CrossDOS er et glimrende program, som kun kan anbefales. Sammen med den nye Workbench 2.1 får man imidlertid også CrossDOS (dog uden CrossPC). Hvis du overvejer en opgradering, ville det derfor nok være en ide, at gøre det først.

Der kræves ikke ekstraudstyr til installationen, og du kan sikkert klare det selv.

Top-Secret-bogen kan bestilles hos forlaget Audio Media, som også udgiver Computer. Det er også samme adresse.

ACC- og AT-kort

Først vil jeg sige, at jeg synes det er et fedt blad osv. etc., og så videre til spørgsmålene.

1. Hvad kan bedst betale sig: et 40 mhz. acc-kort eller et 25 mhz. kort med tilhørende matematisk co-processor? Hvor meget hurtigere får de Amigaen til at køre?

2. I reklamerne for de nye AT-kort står, at de kører med 16 mhz. Er det hele computeren, der bliver accelereret, eller er det kun PC-delen?

3. Er det muligt, at installere et accelerator-kort og et AT-kort i sin guddom på samme tid?

*Jørn Ebbesen
Vistoftens 4
2950 Vedbæk*

1. En matematisk co-processor hjælper med beregning af decimaltal. Spørgsmålet er derfor, om dine programmer laver den slags beregninger, og om de kan udnytte en co-processor. Normalt siger man, at co-processoren giver store fordele i fraktal- og raytracing- og CAD-programmer; men det afhænger helt af det enkelte program.

Det gælder også hastighedsforøgelsen. Rene beregninger kan blive 20-30 gange hurtigere, mens hastigheden af et diskettedrev er næsten uændret. Spørgsmålet er derfor, hvad dit program mest laver.

2. Det er kun PC-delen, der kører med 16 mhz. - heldigvis, ellers ville Amiga-delen hurtigt brænde sammen.

3. Det er især et plads-spørgsmål, og afhænger derfor af de enkelte løsninger; men det er muligt. F.eks. findes en særlig version af AT-Once, som passer i GVP's Impact A530.

Farver og chip-RAM

Her er nogle spørgsmål, som jeg meget gerne vil have besvaret.

Får man flere farver på skærmen, når man får mere chip-RAM? Hvor mange farver får man for hver 1 MB chip-RAM?

*James Cheng
Sdr. Tingvej 12B
2791 Dragør*

Der er en sammenhæng; men

det er ikke helt så enkelt, som du antyder. Indholdet af en screen, skal gemmes i chip-RAM, og her bruges fra 1 til 6 bits for hver pixel på screen'en. Hver ekstra bit medfører en fordobling af antallet af farver. Teoretisk får man altså 2, 4, 8, 16, 32 eller 64 farver. Disse tal kender du måske fra DPaint IV.

Forbruget af chip-RAM afhænger imidlertid også af oplosningen og antallet af screens, og endelig bruges chip-RAM til mange andre formål. For at opnå mange farver kræves tilstrækkeligt chip-RAM; men mere chip-RAM giver ikke i sig selv flere farver.

PC'er

Jeg har en Commodore PC 20-III, og jeg har følgende spørgsmål:

1. Hvad koster et lydkort?

2. Findes der et program, som kan lave en pc'er til en 64'er, hvad hedder det, og hvad koster det?

3. Kan man købe flere MB til sin PC'er?

*Danni Plougmann
Herredsgade 27
6990 Ulfborg*

1. Et almindeligt Sound Blaster 2.0 koster omkring 900 kr. Der-til kommer så højtalere, hvis du ikke har nogle i forvejen.

2. Det gør der ikke. Det ville også være alt for langsomt. Til Amigaen findes det; men selv med en så hurtig computer er resultatet ubehageligt langsomt.

3. Det kan man godt. Det hjælper bare ikke alverden. En PC'er kan nemlig højst udnytte 640 kb til programmer. Resten kan kun bruges til ram-disk og den slags.

WB 2.x

Jeg er en ung mand på 43 år, der for ca. 1 år siden blev bidt af en

gal Amiga 500. Jeg har nu skiftet til en A2000 med WB 2.0. Det giver nogle problemer med gamle spil/programmer. Nogle går i guru, andre siger "out of fast mem"; men det må man jo leve med.

Jeg har i sin tid købt nogle PD'er hos jer. De kan ikke selv starte op; men skal have hjælp af den nye WB 2.0. Kan I kvikke unge mennesker ikke give mig en opskrift på en reduceret WB til WB 2.0, så jeg kan køre programmerne over på nye diske.

Jeg kan ikke lide tanken om en Kickstart-omskifter, da jeg mener den bryder ind i et fungerende system. Så enten må jeg få programmerne til at køre, eller skrotte dem, og spare sammen til nye. Alan Jubil

*Tinnsvej 8 st. tv.
6705 Esbjerg Ø*

Lad os først sætte begreberne lidt på plads. Amigaens styresystem DOS består af to dele Kickstart og Workbench. Kickstart findes i en chip i Amigaen, Workbench på en diskette. Kickstart er bagud-kompatibel i forhold til Workbench. Med Kickstart 2.0 kan du altså bruge Workbench 1.2, 1.3 eller 2.x; men derimod ikke 3.0.

Hvis et program ikke kører sammen med Kickstart 2.0 er det derfor ligegyldigt, om det er installeret på en WB 1.x eller 2.x diskette. Det eneste der hjælper er en Kickstart-omskifter; men jeg er enig i, at det er en dårlig løsning.

Alligevel kan det være praktisk, med en minimal-Workbench. DOS 2.x kan imidlertid i høj grad tilpasses individuelle behov. Indholdet af disketten afhænger derfor af programmerne og ens egen arbejds metode. Bruger du Commodities? Har programmet en Arexx-port? Har du en printer? Kræver programmet AsLibrary? Indholdet af disketten kan først fastlægges, når disse og mange andre spørgsmål er besvaret.

Mit råd er derfor, at du laver en kopi af din normale Workbench, og så skridt for skridt sletter de filer, du ikke skal bruge. Begynd med at afkorte start-up-sequence mest muligt. Ud fra det kan du rydde op i c, Tools og Utilities, Lav så alle indstillinger med Prefs. Når de er savet kan kataloget Prefs fjernes. Slet de Commodities, som du ikke vil bruge osv. Det tager noget tid; men det er vejen frem.

GAMEPLAY

De anmeldte spil er venligst stillet til rådighed af ESCape, FunWare, Interactivision, Euro Power Pack, Betalon og diverse engelske og amerikanske softwarehuse.

INDEX

Side 37 X-Wing

Side 38 Sleepwalker
Side 38 B-17 Flying Fortress
Side 39 History Line 1914-1918
Side 40 The Chaos Engine
Side 41 Lemmings II: The Tribes

Side 42 Body Blows
Side 43 Shadow Predisent
Side 44 Lionheart
Side 45 Bar II
Side 46 Shorties

X-WING

Lucasarts

Set hos Funware
(42-424058) til 599,-

Har du fået en bare nogenlunde opdragelse, kender du naturligvis til Stjernerkrigen, en af de flotteste science-fiction film, der endnu er lavet. Keiser Palpatine (ham den Ninn-agtige) holder med hans gigtplagede hånd en stor del af galaksen i et jerngreb, og Darth "Blæsebælg" Vader er hans tro undersåt. Sammen er de værste, og i spidsen for det mægtige Imperium pønser de kun på at rense galaksen for alle andre racer end mennesker (gad vide om Palpatine har et lille over-skæg?). Kun nogle få, Frie Frihedssøgende Frihedskæmpere Fortsætter Fanatisk kampen mod det onde Imperium, og det er dem, du har slutet dig til.

1/5 the 4S B with U

Modstandsbevægelsen har efterhånden opbygget en anseelig rumflåde, og rygraden i deres fighterstyrke udgøres naturligvis af den legendariske X-Wing, typen som Skywalker boffede Dødsrjernen med. Desuden er der to andre: Y-Wing, som rustet med det svære skyts er klar til at danse med de tunge drenge, og A-Wing, en lille, lynhurtig spejder med stor aktionsradius.

Som Alliancens nyuddannede toppilot er det nødvendigt med en tur i simulatoren først for at opbygge kendskabet til fighterne. Efter gennemført træning er man rede til kamp, hvor man kan vælge mellem en række "historiske" slag eller gå i gang med en af de tre medfølgende kampagner. Som superpilot kommer du ud for lidt af hvert, lige fra dristige raids på transportskibe over forsvaret mod rumpirater til panisk flugt fra en ubehagelig Stardestroyer med ondt i sinde.



PC: Darth ser ikke glad ud - men han er jo heller ikke ligefrem kendt for at være hyggelig.

Rumskibene er nemme at styre, og alle funktioner klares med keyboard. Man kan kigge ud af cockpitter fra 17 forskellige vinkler (hvilket tyder på kuglelejer i nakken) - mere til pynt end til gavn. Kampene er altid sprængfyldte med action, og det går til tider hæsbæsende stærkt. Alle fighterne er bevæbnet med laserkanoner, men Y-Wings har også ion-kanoner, der er i stand til at sætte rumskibe ud af funktion uden at ødelægge dem. De har også alle missiler, der kan gøre livet surt for selv den hurtigste TIE-jager.

May the force be with you

Det er ikke nok at finde fjenden og skyde ham



PC: Cockpittet i din fighter. Føl kraften...

ned, man skal også holde øje med skjold og laserbatterier. Hvis man virkelig skal have fart på, kan man lukke ned for kanonerne og skjoldet, så al energi dirigeres til motoren, men så er der ikke mange mm herfra og til evigheden. I kamp skal man således gøre op med sig selv, om man vil satse på "firepower" frem for hastighed. Det bliver virkelig slemt, når vældige Nebulon B fregatter eller Stardestroyere dukker op og begynder at skyde om sig vildt og ukontrolleret - det er i situationer som disse, man er glad for et opladet skjold.

X-Wing er et solidt spil med masser af spilleglæde, stemning og heftig action, der ligger på linje med den berømte Wing Commander II, for LucasArts har forstået at fange stemningen fra filmene, og missionerne er tilpas varierede og svære, så da der er over halvtreds indstye, skulle man være travlt beskæftiget i det næste stykke tid. Må kraften være med dig!

Søren Skywalker

PC



VGA, MEGA



Ad Lib. SB (FM),
Pro Audio



640 K



CD-ROM

X-Wing er først, flydende og forrygende flot. Man kan virkelig mærke, at der er tale om et velpoleret spil. Vektorgrafikken er hurtig og veltillende, især laserstrålerne ser uhyre flotte ud - hvor Wing Commander måtte give op, har X-Wing chancen. Lydsiden er også helt i top med bl.a. Star Wars temaet samt andre atmosfæriske kamphymner, smukt fløjet ind v.h.a. i Muse-systemet kendt fra Indy 4. Med Sound Blaster får man yderligere det karakteristiske "rumgrise"-brøl fra TIE-jægerne, R2D2 kommer lystigt med sine bippe-dytte-båt, og "Dars Vældard" ændrer ligeså ondt og astmatisk som altid.

Grafik: 85%
Lyd: 84%
Gameplay: 83%

OVERALL
86%

AMIGA

Darth Vader ændrer også snart lungt på din skærm.

SLEEPWALKER Ocean

Set hos ESCape (31-396366) til 325,- (PC) og 275,- (Amiga)

Lee har et problem, d.v.s. det er egentlig hans hund Ralphs problem, for hver nat går Lee i søvne, og er man en hund på gulvet, risikerer man at blive trådt på. Lee bor uheldigvis i en kommune, hvor byplanlæggerne synes, det er sjovt at lave by med blind for øjnene, for byen er indrettet ret mystisk. Det har han naturligvis lykkelig glemt og vader intetanende ud i det grå, og som det trofaste fjols Ralph er, kaster han sig efter Lee for at sikre dig, at han ikke kommer til.

Sleepwalker er et platformspil, hvor du spiller hunden, der skal manipulere den lille syvsover rundt i den farlige verden. "Trolfast" har et par effektive midler ved pøten. Ud over at stille sig i vejen for Lee, kan han skubbe ham i den rigtige retning, han kan kaste sig ud over en afgrund og længere som bro, og naturligvis kan han også give Lee et velplaceret lods i den dertil indrettede, så han letter adskillige meter. På den måde skal man gelejde Lee gennem de forskellige baner og sørge for at inter-
 ondt hænder ham.

Man har i TEORIEN uendelig lang tid til at gennemføre en bane, men det virker ikke helt sådan i praksis, for hver gang Lee støder

ind i en væg eller falder ned fra et højt sted, bringes han nærmere den ultimative rædsel for søvngængere: Utidig opvågning! Det kan heller ikke anbefales, at han bliver kørt ned for tit eller går ind i alt for mange gnavne diskordemænd, og vand skal man for i himmelens navn gøre alt for at undgå. Til gengæld er Ralph lidt af en hård klo, for han viger ikke tilbage for noget i sit forsøg på at bringe Lee i sikkerhed, så derfor får Ralph ofte halen på komedie, og man kan ikke lade være med at smykke på smilebåndet når han kommer galt afsted.

I byen er der gnavne dørmænd, farlige vejkrøds og slimer, kloakvand med atomaffald, som Ralph skal forhindre sin herre at komme i kontakt med. Være bliver det på næste bane, den zoologiske have, for nu ender grumme krokodiller, væmmelige slanger, gnavne pindsvin og glubske elefanter man skal passe på, men Lee vader selvfølgelig uforvarende videre.

Om det gælder om SLAM...

I bedste Nintendo-stil (Fy, ingen bande-oud!) er der forskellige bonus-ting såsom øremuffer, der får Lee til at sove helt dybere og prutepuder, der giver usårighed i kort tid - nej, jeg er heller ikke i stand til at se sammenhængen. Samler man alle bogstaverne i BONUS, får man chancen for at prøve sig på... BONUS-banen!!! Her skal Ralph forsøge at samle røde balloner for ekstraly, samtidig med at han skal løse rebuser, der udtrykker hvad han HELST så ske med Lee. Fæks, skal han samle en Lygte og en Pal-Lygtepal, og bagefter ser man hvordan lille Lee blindt vader

ind i pølen. Umiddelbart virker ideen god, og spillet er ganske nuttet udført. En irriterende faktor er desværre hundens ustrylighed, og det lader sig ikke lige ordne med et pighebånd. Når man kommer i en hektisk situation hvor Lee er på vej ud over afgrunden, sidder man og vrider febrils i joysticket, men uden at det giver de store resultater, og væk er lille Lee. Det er sandsynligvis blot et spørgsmål om tilvænning, så lad ikke dette afholde nogen fra at anskaffe sig Sleepwalker.

Søren

AMIGA

Kickstart 1.3 / 2.0

Loadetiden er lidt på den lade side, men heldigvis er der en uendelig continue-funktion, så man ikke behøver at bekymre sig for meget om det - jeg savner dog en password- eller savefunktion. Baggrundsgrafikken er lidt på den kedelige side på nogle baner, men figurerne er godt og sjovt animeret. Det ser vældigt morsomt ud når Ralph kommer galt af sted og fæks, bliver tramlet ned af en stor tænde, så det kun er et par fædder, der vader rundt. Lydeffekterne er søde, omend de er lidt skratte - det er faktisk selvste Leni Henry, der har lavet dem (Whaaaaaauw!)

Grafik: 75%
 Lyd: 64%
 Gameplay: 71%

OVERALL
 73%

PC

Lee går også i søvne på din PC'er.

AMIGA 1200

Jeps! Der er lavet en særlig A-1200 version af Sleepwalker, men vi har desværre ikke haft mulighed for at teste den endnu. Følg med næste måned!

B17 FLYING Fortress Microprose

Briefingen er det eneste i B17 Flying Fortress, der ikke kan koste menneskeliv. Spillet byder på 25 missioner, og krigen begynder på en luftbase i Sydengland 1. november 1943. Når flåsen med de gryndne målfotos er løbet over skærmen og oplysningerne om angrebshøjder og flak ligger trygt og godt i hovedet sammen med luftfruten, kan de fire propeller begynde at snurre.

Det runge bombefly ruller langsomt ud mod startbanen i 3D-grafik. Og allerede her bliver det svært. B17'ere flyver i formation, så det er nødvendigt at holde sig tæt til de to computerstyrede fly - men ikke for tæt, for så ender missionen på engelsk jord.

Vel i luften, og i den relative sikkerhed i formationen, kan du roligt overlade piloten til sig selv. Han skal nok råbe op, hvis der er noget galt, præcis som når agterskytten melder, at der er "Banditter klokken seks!", eller

navigatoren brokker sig over ild i kabinen.

Og banditterne skal nok dukke op, først som små støvkorn på monitoren, men lige pludselig helt tæt på og forbi, så man ikke kan nå at dreje kanonrørerne efter dem. Ildkampene er heftige, udfordrende og meget stemningsfulde. Runde efter runde af skarp ammunition pumpes ud over B17'ens vinge mod det diminutive mål, for den forjættede hale af tyk, sort røg dukker op.

Krisestyring

Samme tykke, sorte røg gør alt for tit sin entre i din helt egen B17. Motorer sætter ud, begynder at lække, og ofte opstår der voldsomme kabinerande, antændt af kampens hede. Så er det din opgave at flytte folk rundt i flyet for at gå til den med ildskurken, give førstehjælp og afløse eventuelt døde på vigtige positioner.

Hvis bombekasteren er færdig, kan du for eksempel lade agterskytten tage over og så håbe på, at de fjendtlige jagere angriber frontalt. Og at bombelemmene ikke sætter sig fast. I så fald må du trække endnu en mand fra sin maskinkanon og flytte ham ned i bomberummet, hvor han kan bruge det dertil indrettede koblen.

Alle rokaderner styres fra én oversigts-skærm, der heldigvis er særdeles overskueligt designet. Efter kun få spil sidder alle ikonerne godt fast oppe i hovedet, og så kan du hygge dig med at sprede dine tropper, mens B17'ens motorer bryder i brand. En efter En og bombeflyet til sidst mister en vinge eller to. Det her spil er absolut ikke uden udfordrin-

ger, og bare det at komme hjem til medaljerne kan tit være svært nok.

Til gengæld er der ikke meget ventetid. Alt-A trykker et minut sammen til 12 sekunder, og med Alt-T kan du springe alle de "tomme" timer over, så du når fra England til Frankrig med fire tastetryk.

Trods sine 1000 taster er B17 Flying Fortress forholdsvis nemt at gå til. Sværhedsgraderne er mange, og det er en oplagt mulighed bare at kigge computeren over skulderen de første par gange, det rigtigt brænder på. Senere vil du nyde at redde dig selv.

Jakob

AMIGA

1 mb rammen KICKSTART 1.3 / 2.0

De godt 200 sider i manualen lægger kimen til en rigtig god stemning, der blomstrer på skærmen med flotte still-billeder og en uhyre god 3D, der både er hurtig og detaljeret på den helt rigtige måde. Hær er de tykke, sorte reglener uhyre effektive. På basen er musikken munter og tidstypisk, men i luften gør få, velvalgte effekter et meget stort stykke arbejde. Vindens susen, maskingeværernes hallokn og lyden af det elektriske Sperry-torn går direkte i rygmarven.

Designet i B17 Flying Fortress er uhyre skæmmet, og alt er meget flot programmeret, selv om de mange taster umiddelbart virker skræmmende.

Uden harddisk er der ikke nogen ventetid af betydning, og disketteskift undgås helt med to drøv.

Grafik: 93%
 Lyd: 92%
 Gameplay: 91%

OVERALL
 91%

PC

Jac, og den blev bedømt for et par måneder siden til en lidt lavere karakter...

HISTORYLINE 1914-1918 Blue Byte



Amiga: Den princippfaste unge mand med pistolen affyrer startskuddet til den store krig...

Pistolens skæfte er klamt og glat af sved.

Pegefingeren er krummet omkring aftrækkerens gråblå metal.

Tynde muskelfibre spandes.

Bang.

Bang.

Bang.

Skuddene faldt i Sarajevo 28. juni 1914. De blev affyret af den serbiske frihedskæmper Gavrilo Princip og dræbte ærkehertug Franz Ferdinand, tronarving til kejser Franz Josef af Østrik-Ungarn. Samtidig gennemhullede kuglerne et europæisk klude-tæppe af militære alliancer og udløste Første Verdenskrig. 10 millioner soldater mistede livet, mens cirka dobbelt så mange blev såret, inden Tyskland kapitulerede som den sidste centralmagt 11. november 1918.

Alt det er historie.

Og trods titlen har Historyline 1914-1918 ikke ret meget med Første Verdenskrig at gøre. Her er ingen mudrede skyttegrave, ingen jarnrende soldater med granatchok, bare et uslyr veldesignet strategispil, der er bygget løseligt op om våbentechnologien fra dengang.

"Fjerde deling mod høj 423!"

Historyline 1914-1918 er ikke sindssyg krig, men god underholdning. Her er mulighed for at gemme stillingen for tvivlsomme dispositioner, og her er 24 baner set med tyske motorbriller, 24 med franske og 24 designet specielt til to spillere. Hver slagmark har naturligvis sin egen kode.

Centralmagterne kontrolleres i venstre side af skærmen, de allierede i højre, men ellers er de to halvdele nøjagtig ens. Begge består af et oversigtskort, en tekstlinje og en lille sekskant,

der danser hen over landskabet til tonerne af joystick eller mus. Her er ingen fedtede ikoner, ingen indviklede tal - de er mesterligt skjult bag et armeret design.

Kun systemet med runder er tilbage fra de klassiske strategispil. Og så alligevel ikke. Mens tyskerne forbereder deres angreb, bestemmer franskmændene, hvor de vil marchere hen med deres fodfolk. Når begge parter er færdige med at planlægge, fyrer computeren de tyske skud af, før den flytter de overlevende franske enheder, som den har fået besked på. Så bytter tyskerne og franskmændene, så den anden går og den ene skyder.

Begge dele er uhyre nemt. Peg på en enhed med sekskanten. Hold knappen nede og tryk opad, og sekskanten forvandles til en koreikon eller en skydeikon.

Der er fire andre ikoner ude på slagmarken. Den ene giver information om dine enheders evner, den anden viser et lille oversigtskort, den tredje lader dig kigge ind i togvogne og depoter, og den fjerde fortæller computeren, at du har givet din sidste ordre i denne runde.

"A-a-rilleri! Giv ild!"

Enhederne kan kæmpe på to måder. Den hurtige tager få sekunder og viser i overskuelig grafik, hvor mange der dør i hvilke enheder. Den langsomme er meget langsom og besværlig at læse ind, hvis man spiller direkte fra de syv disketter, men den er også flot, lidt ligesom en kortfilm med træer og buske og soldater og eksplosioner og dræbte og det hele. Man slår den bare fra alligevel, for det centrale i Historyline 1914-1918 er strategien, ikke de flotte billeder.

Næsten alle friske enheder i Historyline 1914-1918 består af seks er-eller-andet, både i

hæren, flåden og luftvåbenet. Det kan være seks soldater, seks artilleripjecer eller seks godsvogne. Det kan også være seks jagerfly, men overraskende nok tre bunkers eller én ubåd.

Når en enhed kommer i kamp, bliver den hurtigt mindre. Seks soldater bliver til fem, bliver til fire, bliver til... Men samtidig får sådan en enhed masser af erfaring. Hver gang den ødelægger mindst én er-eller-andet fra en fjendtlig enhed, får den en stjerne i karakterbogen. Og jo flere stjerner, jo farligere.

Stjernerne betyder næsten alt i Historyline 1914-1918. Hvis du skyder lidt på en enhed og lader den slippe hjem med lidt kamperfaring og bare en enkelt overlevende, har du faktisk gjort den en tjeneste. Ganske få eliteenheder kan holde stand mod dusinvis af uprøvede modstandere, især hvis de er frække nok til at arbejde sammen, så artilleriet skyder først fra en sikker afstand og flere hold soldater går på den samme modstander bagefter.

"Alle mand op af hullerne!"

Succes på slagmarken kræver et godt hoved, og det har computeren ikke. Til gengæld har den deprimerende mange enheder at gøre godt med, og de bliver sendt frem med dødsforagt i en japansk inspireret betonstrategi. Der virker. Og som computeren er imponerende hurtig til at udrænke.

Man sidder på kanten af stolen og prøver at dæmpe op for den overlegne fjende så godt man kan, så han ikke bare tromler ind og vinder ved at indtage ens hovedkvarter. Man føler sig presset... Og så lige pludselig har man tabt, eller også har computeren ikke rigtig mere krudt, og man kan indlede sin egen offensiv. Og vinde. Få koden til den næste, endnu ondere slagmark, se på et par pæne billeder og læse de mange facts fra Første Verdenskrig, der ruller forbi på skærmen.

"Hvem sagde Battle Isle?"

Ja, hvem sagde Battle Isle? Hvis du kunne lide det spil, vil du elske Historyline 1914-1918. De uhyggeligt mange forskellige enheder introduceres lige så langsomt og på de historisk korrekte tidspunkter, så man ikke bliver forvirret. Her er hårdere modstand, lidt bedre design og mere nuanceret strategi end i forgængeren. Artilleri er for eksempel ikke længere bare artilleri, og det kræver sin mand at nedlægge en stilling, der er forsvaret af tunge kanoner, hvis man selv kun har de lette. Og det har man oftest.

Jakob

Grafikken er meget klar, selv om kortet er en smule farveløst. Til gengæld er de udvidede kampscener rigtig flotte. Krigen kommer ud af hjaltalerne i begrænsede, men udmærkede doser, og baggrundsmelodien er egentlig god nok - man slår den bare fra efter 10 minutter. Historyline 1914-1918 er noget så sjældent som et veldesignet, velprogrammeret og velpræsenteret strategispil, så hvis du er borte en lille smule glad for at lege general, har du ingen undskyldninger for at lade pengene ligge i tegnedringen. Heller ikke den med harddisken: trods de syv disketter kører spillet forbløffende hurtigt og smertefrit med bare to drev.

Grafik	90%
Lyd	80%
Gameplay	93%

OVERALL

92%



THE CHAOS ENGINE

The Bitmap Brothers/
Mindscape

Set hos Interactivision (86-802700) til 379,-

Der var engang tre brødre, og den ene var en større programmør end den anden.

Den første af dem havde studeret i fine skoler, og kunne lave parallax-scroll i otte retninger, spritedetections og vektorbobs. Han var så dygtig, at han kunne få en hvilken som helst grafikklat til at bevæge sig hurtigere end øjet kunne opfatte det, og det var en rigtig bedrift.

Den anden, der altid havde været faderens yndling, var så folsom og så fin. Han brugte hele dagen på at lege med sit Deluxe Paint, og fra hans hånd kom de mest vidunderlige billeder, og når han engang blev træt af at tegne, tog han sit musikprogram frem, og komponerede techno-raves så selv den mest hårdhjerte tyske skinhead måtte smelte og bryde grædende sammen.

Den tredje var desværre en smule udenfor. Han havde altid holdt sig i baggrunden, og brugte al sin tid på at sidde og grifle med på små fedtede stykker kvadreret papir, mens han prøvede at finde på en god ide. Thi han ville så gerne være berømt som sin brødre. Men uanset hvad han tænkte på, havde nogen tænkt på det før ham, og alle hans ideer blev forkastet. Han levede en såre kummerlig tilværelse.

Men nu skete det hverken værre eller bedre end at kongen over det lille land tilkaldte alle programmørerne til sit hof og befalede, at der skulle laves et computerspil, hvis lige aldrig var set. Det skyldtes, at hans søn, den kække Christen Sparvenius havde det med at feste med sine venner i den nærliggende landsby, og kongen ville så gerne holde ham hjemme om aftenen. Vinderen ville få et års forbrug af chips og cola, så de to ældre brødre gned sig i hænderne, og gik hjem og sparkede deres mindre bror.

BAFFFF!

Han græd så smerteligt, da han igen fik at vide, at han skulle finde på noget helt nyt og revolutionerende. Han grublede og grublede, men hvor meget han end tænkte, kunne han ikke finde svaret nogen steder. For der var ingen svar. I hans univers var alle ideer brugt, alle muligheder afprøvet. Det hele var faktisk et stort kaos.

Og pludselig var den der! Kaos! Hvorfor lave et plot, hvis der ikke er brug for et? Hans



Amiga: For at kunne se mest muligt, er det vigtigt, at de to krigere holder sig samlet.



Amiga: Efter hver bane bliver der gjort status - hvem har skudt mest og hvor hårdt?

brødre kunne jo kode, programmere, taste! Hurtigt kaldte han på dem...

Han forklarede dem, at hans ide handlede om en maskine, der gik amok. Den skulle naturligvis ødelægges, og til det formål kunne spilleren vælge to krigere, der sammen skulle finde og ødelægge den formastelige maskine. Men desværre var maskinen selv igang med at lave fjender, som den spyttede hurtigere ud end en mand, der ser en halv orm i sit æble. Derfor måtte de to mænd have geværer, geværer der kunne blive stærkere, og hver af dem skulle have forskellige våben. Hvis spilleren ikke kunne finde en medspiller, måtte computeren styre den anden krig, for samarbejdet var vigtigt.

Men for at adskille banerne, der skulle scrolle i 8 retninger, skulle der også være andet end bare at skyde monstre. Der skulle også skydes nogle høje tårne på hver bane, inden man kunne finde udgangen, der samtidig var indgangen til næste verden. Banerne skulle altså være labyrintiske.

Men for at spiller ikke skulle være ensformig, skulle det også være muligt for spillerne at udvikle sig. Deres våben og spillerne selv skulle kunne forbedres, og derfor skulle fjenderne efterlade penge, hvis de blev skudt. Efter hver anden bane skulle der så være en forretning, hvor man kunne købe...

Her afbrød brøderne. Den forretning havde lillebrøderen også brugt i alle deres foregående spil, såsom Speedball II og Xenon II. Nu måtte han være lidt original.

Nej, forretningen skal med, så man kan bruge sine penge til noget. Og mistede den ene alle sine liv, skulle den anden have mulighed for at købe ham nogle nye. På den måde kunne man fremme team-worket.

Spillet skulle bestå af fire verdner med fire baner i hver, og hver verden skulle have et password, så man kunne starte direkte derfra med alle sin liv og ting i behold. Så ville der virkelig være noget ved det...

CHRISTEN SPARVENIUS AFGØRER

De to brødre gik ind til deres maskiner og kodede videre. De indopererede lidt flere labyrint-elementer, såsom håndtag, der skulle drejes, så den opmærksomme spiller kunne finde ekstra energi og store bunker penge undervejs. De lavede seks mænd, med navne som The Mercenary, The Preacher og The Gentleman, så spillerne havde nogen at vælge imellem. Og de gav dem evner som Styrke og Hurtighed - evner der kunne forbedres, hvis spilleren havde penge til det. Den ældste bror lavede noget af den flotteste, glatteste scrolling verden endnu havde set, lavede detaljerede fjender, som de to soldater i spiller kunne skyde i småstykker og lavede flor baggrund. Den folsomme musikerbror lavede noget af det bedste musik nogensinde i et computerspil, og de kaldte produktet for The Chaos Engine. Det lignede måske nok Commando, Ikari Warriors og Alien Breed, men de var rigtige kodere.

Og Christen Sparvenius blev så glad for The Chaos Engine, at han spillede hele natter væk sammen med de to små soldater på den blinkende skærm. Han forfremmede brøderne til hofkodere, og de kaldte sig for Bitmap Brothers, fordi det lød smart. De glemte alt om deres tåbelige bror og levede lykkeligt til deres dages end!

Morale: Er man dygtige programmører, betyder baggrundshistorien ingenting.

Og set Det var en rigtig historie.

H. Christian A.



AMIGA 1Mb Kickstart 1.3/2.0

Lad os se det i øjnene: The Chaos Engine er fuldstændig uoriginal, men noget af det flotteste, og mest gennemførte vi har set på Amigaen. Plottet er simpelt: Vælg to soldater ud, ryk ind med glammende haglevåben og bazookaer, smid et par mølalovcocktails afsted, find tårnene, skyd dem, find udgangen og gå ud.

Men lyden! Grafikken! Hastigheden! Det er så imponerende, at vi A-500-ejere nogen gange kommer til at tro, at vi rent faktisk spiller på en A-4000. Det MA du have!

Grafik 94%
Lyd 93%
Gameplay 88%

OVERALL
92%

PC
Vi håber på, at den snart kommer.

LEMMINGS II: THE TRIBES

Psygnosis

Set hos Funware (42-424058) til 399,-



Hvor jeg dog hader dem! For snart 18 måneder siden begyndte folk at snakke om "der zimpelthæn mest nuu-uttede de noonzinde havde zet på en zkærm", og jeg var selvfølgelig overbevist om, at de snakkede om Monica Ritterbands bambibrune øjne. Men nej! Grunden til alt postyret var nogle små grafikklatter, så små, at man i hvert fald ikke kunne bestemme deres øjenfarve. Men hårfarven var nem nok: grøn som hos en fedtet storbysspunker, og navnet var selvsagt taget fra et skadedyr af en gnaver: lemmingen.



Amiga: Fra den stemningsfulde intro-sekvens.

Nu er det sådan med lemminger, at de engang imellem tager livet af sig selv ved at hoppe i vandet med pelsen på; og de er udmærket klar over, at de ikke kan svømme! Lemmingerne er med andre ord ikke videre klogtge, og så havde nogen gud-hjælp-mig lavet et spil, hvor man skulle styre en strøm af lemminger hen til en udgang, så de kunne begå et kollektivt planlagt selvmord.

Jeg så visse perspektiver i gameplayet, og gik i gang med at lave lange gange med lemminger, som jeg derefter stoppede til og fyldte med vand...jeg lod dem blive mast i rævesakse, jeg fnisede når de "kom til" at gå ud over en skrænt og blev kvast mod bunden, kun akkompagneret af små tøsede vræl. Og min kæreste kunne slet ikke sove, når min hase latter ringede i takt med lyden af små eksploderende pixelgnomer, der desværre var blevet udsat for en "nuke"-knap. Selvmord er vel selvmord!

ERNEST LEMMINGWAY WAS HERE!

Af en eller anden grund overlevede lemmingerne imidlertid min skænseløse udryddelse, og dem der alligevel var for kloge til at hoppe ud, slog sig ned i tolv forskellige stammer. Der var en cirkusstamme, en sportsstamme, en strandstamme, en egypter-stamme og endda en højlandsstamme med skotskklingende navne som "McLemming". Og det var



Amiga: Her er oversigtskortet, hvorfra man frit kan vælge, hvilken bane man vil give sig i kast med.

netop en McLemming der fandt ud af, at der var ved at ske noget kedeligt. Verden ville blive oversvømmet, og eftersom lemminger foretrakker at begå selvmord på den rigtige måde, gjaldt det om at slippe væk så hurtigt som muligt. En af de andre lemminger i rådet, McNoah, fik den ide, at man skulle bygge en stor ark og sejle væk, og McLemming sendte sin nevø ud for at fortælle de andre, at de godt måtte sende et par håndværkere over, som kunne lave lidt sort arbejde på den nye båd. Uheldigvis blev den så stor, at den ville synke, så der måtte lidt magi til. Den gamle troldmand, Lemmerlin, kom i tanke om, at hver lemming-stamme havde en tolvtedel af den magiske medaljon, der var lavet specielt med det formål for øje, at den skulle kunne få store både til at flyde, så det var vigtigt, at når stammerne kom gående mod den store båd som svenskerne mod Helsingør en fredag aften, så skulle de tage medaljondelen med.

Ja, du har fanget den. Det er din opgave at guide hver gruppe af små grønårede bæster gennem ti forskellige baner, og det er dig der skal sikre, at der er mindst een overlevende, der kan overbringe medaljondelen til det fælles sammenskudsgilde. Du må selv om, hvilken af de 12 stammer du spiller med, og det står dig også frit for at springe rundt mellem de forskellige stammer, hvis du bliver træt af den ene af dem - men hvordan du end vender og drejer den, skal du igennem 120 baner, og inden for hver stamme er der kun det antal overlevende til bane 9, som du reddede på bane 8.

AND SO WAS IAN LEMMING

For at gøre det lidt mere spændende, har Psygnosis givet der langt flere forskellige slags lemminger til rådighed, end du havde i deres første spil. De højst 8 forskellige på hver bane er nemlig taget ud af en pulje på 52, så glæd dig til at stifte bekendtskab med sneboldslemminger, bazooka-lemminger, Super-lemminger, bueskydningslemminger og endda noget så paradoksalt som svømme-lemminger. I virkeligheden vil du nok ikke opdage den store forskel - mange af lemmingerne har nemlig samme funktioner, så du nu kan grave et hul eller fjerne en forhindring på mange forskellige måder.

En hel ny ting er din egen private elektriske vifte. Nogen af lemmingerne, som f.eks. surfer-lemmingen, kan kun fungere med vind i

sejlene, så det er op til dig at hive viften frem og skaffe den nødvendige blæst. At det giver helt nye raffinerede muligheder for at smadre drageflyvnings-lemminger mod klippevægge siger vel sig selv...

Banerne ligner klassiske lemming-baner, men følger naturligvis temaet for den pågældende lemming-stamme. Der er altså kanoner og trampoliner hos cirkus-lemmingerne, men det ændrer ikke det store på handlingen. Til gengæld er de blevet noget sværere, specielt hvis man vil igennem med så mange lemminger, at medalion-stykket er af guld og ikke bare af bronze, som er den karat een overlevende kvalificerer til. For dem med trang til nattesøvn er der en udmærket savefunktion, der både holder styr på hvor langt du er med hver af de 12 stammer, og hvor mange du har tilbage. Der er altså ikke de store ændringer: det er kommet lidt flere lemminger til, spillet har fået en drejning, og to-spiller-funktionen er (desværre!) pillet fra. Men det gode gamle koncept, som så mange af jer elskede, er der endnu. Hvis bare jeg slipper for en jule-udgave, hvor de små lemminger har nissehuer på, eller en sommerudgave med solbriller og bermudaer, skal jeg nok prøve at bekæmpe min aversion mod nuttede spil. Lemmings 2 er lige så godt som sin forgænger, er djævelsk svært på de senere baner, og har ialt 720 lemminger, du kan redde eller pine alt efter forgodtbefindende. Originalt er det ikke, men behøver det det?

Christian

AMIGA



1 enh. Disketten 1.3/2.0

Grafikken ligner sig selv, men er noget mere varieret end i det gamle spil - og det skyldes naturligvis nok de forskellige temaer, der går igen i lydsporet. Her bliver spilleren nemlig udsat for remixes med ingredienser af små kendte melodier, der alle har et eller andet at gøre med banen og dens udseende. Desuden er der en flot demo, der kort fortæller baggrundshistorien og opfordrer spilleren til at hjælpe...

Kort sagt: masser af lemminger, udfordringer og baner. Hvad mere vil du have?

Grafik: 86%
Lyd: 84%
Gameplay: 92%

OVERALL
90%

PC

En PC-udgave skulle være på trapperne

BODY BLOWS

Team17



Nik kiggede opgivende på skærmen, hvor to sjove mænd sprang forvildede rundt om hinanden, mens de viftede med arme og ben og skreg underlige ting. Manden i det gule tøj havde netop råbt "hyurghurgh" og var i færd med at snurre otte gange omkring sig selv, da Nik hamrede en hånd i gennem skærmen.

"Den slags computerspil er simpelt hen alt for ringe," mumlede han for sig selv og trak sin røde baseball-kasket godt ned i panden. Nik sikrede sig, at de hullede og forvaskede Levi's sad, som de skulle, og at cowboyjakken stod åben på den helt rigtige måde, så den lasede t-shirt kom til sin fulde ret. Så lod han være med at snørre sine røde baseball-støvler og gik ud i verden for at finde nogle rigtige mennesker at slå på.

Nogle møder af bankte andre på

Nik kunne slås på 21 forskellige måder, og de

fleste af dem var ret tilforfældelige. Han sparkede, hoppede, slog, dukkede sig og blokerede andres slag. Til gengæld lyder det næsten for utroligt til at være sandt, at Nik kunne skabe en energikugle ud af ingenting og skyde den efter folk, bare ved at koncentrere sig en hel masse. Det er det måske også.

Ude i verden mødte Nik seks sjove mennesker, som han bankede, og så skete der noget sjovt, som ikke skal afsløres her.

Da Nik kom hjem og lige var begyndt at fortryde, at han havde banket sin computer, ringede dørklokken gennem hele huset og ind i børneværelset. Der var en mand fra Team17.

Han ville købe en licens, og nu har softwarehuset bag Project-X og Alien Breed lavet et spil over Niks eventyr. De kalder det Body Blows.

Nik var ikke glad for det, men alligevel blev han ikke den eneste stjerne i spiller. Man

har ikke kun mulighed for at styre ham, men også Loray, Junior og Dan, der kan alt det sædvanlige og derudover har hver deres specialiteter. Niks største anke var, at Dan skulle medvirke. Dan er nemlig Niks onde storebror, og han kan præcis det samme som ham. Og så har han sorte cykelhandsker.

3x90 sek. grov vold

For variationens skyld møder du ikke dine modstandere i samme rækkefølge hver gang. De fire første dukker op tilfældigt, mens de to sidste venter, til du er blevet sej nok.

Hver kamp spilles som bedst af én eller bedst af tre, og den der har færrest blå mærker, når gong-gong'en lyder, har vundet. De seks modstandere er meget forskellige, men alle uhyre underholdende. Der er ninjaen, der kan gøre sig næsten usynlig og har slæbt sine sværd med, fribryderen Dug, der næsten ikke er ander end deller, og barmfagre Maria, der har dyrket alt for meget workout.

Til ære for dem med kravlegårdsjoysticks har Team17 lavet to sværhedsgrader, men slutsekvensen får man kun at se, hvis man tackler Body Blows på den hårde måde.

For hyggens skyld kan du også invitere vennerne hjem og trykke på knappen med to spillere. Så kan I væge og vrage mellem de ti voldsmand og hærgne lige så vildt, I lyster. Og skal det være rigtig slemt, understøtter Body Blows turneringer med 4 eller 8 deltagere.

Flirt med en lyreseddel

Body Blows er et solidt og afpudset bankespil med grafik, der ligner noget fra en arcade-hal. I begyndelsen er de 21 slag og bevægelser svære at mestre, men efter nogle spil med den samme karakter begynder kombinationerne at hænge ved. Så er det, man kan begynde at udvikle avancerede teknikker med blokader, flyvespark og hurtige prik med knytnæverne.

Og så er det, man opdager hvor meget bedre Body Blows er end Street Fighter II.

At tænke sig, For to måneder siden lå Christian på maven for et bankespil, hvor flere af slagene er så komplicerede at udføre, at solen skal stå i zenit og den lille viser på fire, før figurene på skærmen holder op med at break-dance og gør, hvad de få beskud på. Sådan er det ikke i Body Blows. Her er masser af slag, men ikke flere end at de er til at lære. Og så virker de hver gang, fordi kontrollen med karaktererne er præcis som den skal være.

Man kan ikke kaste rundt med hinanden i Body Blows, og der er ingen bonusbaner, men kampene er sjovere, og man behøver slet ikke at skifte disketter, bare man har to drev. For mig er der ingen tvivl: Body Blows slår Street Fighter II til jorden med et tungt samlet brag.

Jeg kan høre Christians pibestemme i baggrunden (og nede ved jorden), men han kan bare skrive en vetoboks, kan han. Og en fyreseddel, for han går som bekendt i små sko.

Jakob



Amiga: Du kan frit vælge mellem fire forskellige slagsbrodere, heret med deres speciale inden for vold.



Amiga: Tag den kampene er ikke så hurtige som i Street Fighter II - til gengæld kan den hurtige nu at blakere.

Store figurer bevæger sig troværdigt foran de animerede baggrunde, alt i 32 farver. Hårde effekter, samlet tale og gode melodier ledsager kampene, der virkelig er underholdende, når man først har lært slagene. Body Blows er tilpas langsomt til at man kan nå at parere og undgå modstanderens slag og tilpas hurtigt til at sætte hjerterytmen i vejret. Her er ikke andet end vold, gode reaktioner og sjove kombinationer, men den slags kan ikke laves meget bedre. De 10 meget forskellige voldsmand og kvinder giver Body Blows et forført hit.

Grafik	93%
Lyd	92%
Gameplay	91%

OVERALL

91%

VETOBOK

Jakob kiggede opgivende på skærmen. Det var helt tydeligt, at det var Street Fighter II, der var igang. Så meget kunne han da se. Men det var vist også alt, der var klart for den gode hr. Sloth. Street Fighter II er simpelthen hurtigt, og kræver gode reaktioner. BodyBlows er langsomt, kædetil og uden charme. Spillerne er for dårligt animeret, og nejagtig det samme kan siges om modstanderne. Så hvad du end gør, gør det ikke her! Det er ca. 70 ud af 100 værd.

Christian er ikke vred, Jakob. Christian er skuffet - Christian

SHADOW PRESIDENT

D.C.True

Set hos ESCape (31-396366) til 498,-

Det kan godt være, at det er dejligt at være Hjemis-mand. Men det er svært at være spilmelder. Man skal hele tiden bevare det kølige overblik, men skal samtidig gå i dybden. Man skal være vittig, men samtidig informerende. Og man skal se ringene fra begge sider samtidig med, at man skal fælde en dom. Det er til at blive schizofren af.

Flinke Christian: Så kom den endelig! Shadow President, den titel jeg har set frem til siden Crisis in Kremlin. Her overtager man den læderbetrunkne stol efter selveste den amerikanske præsident, og skal have de 860 dage indtil næste præsidentvalg til at gå så godt, at man bliver genvalgt! Men det er ikke nogen nem opgave: Tiden er juni 1990 med en overraskende Saddam Hussein, masser af økonomiske problemer, Sovjetunionen i fuld flor, og flere atomvåben en der skal til for at ødelægge verden 40 gange. Værsgo at gå i krig - eller gå med fred, alt efter hvad du har lyst til!

Onde Christian: Men hvordan styrer det? Du har et stort verdenskort, du kan clicke rundt på - hvis du ellers får lov. For rundt omkring dig sker en masse begivenheder, der hele tiden afbryder. Så har Italien haft succes med et kulturudvekslingsprogram i Guatemala - helt ærligt, hvad er det for noget! Dine 7 rådgivere fra CIA, finansministeriet, hæren o.s.v. giver dig en masse uvæsentlige oplysninger om der land, du har valgt, såsom hvor aggressive de er, hvor godt træner deres hær er,



PC: CIA's Factbook leverer alt hvad du nogensinde kunne ønske at vide om Danmark, Belgien eller Mozambique.

hvad befolkningen frygter mest...hvem interesserer sig for at befolkningen i Niger er bange for atomkrig. I Afrika!

Detaljerigdom

Flinke Christian: Jo, men det er jo for alle detaljerne. Man kan endda slå landet op i CIA Factbook, og se stort set ALT om landet - hvem der leder partierne, hvor meget jernbane, der er, hvad gennemsnitsalderen er, hvilke skibe der er i handelsflåden, hvilke strategiske havne der er og...

PC: Verden ifølge DC True. Det er ikke lige til at ramme Danmark med et musklik.



Onde Christian: Ja, og at man skal være 21 for at have stemmeret i Danmark! Hvad skal man bruge den slags oplysninger til? I virkeligheden er det jo utrolig simpelt: Du får at vide, hvor der er konflikter, jordskælv eller fattigdom, og kan så sende dem humanitær støtte, økonomisk støtte, militær støtte, efterretningsmæssig støtte...det er altså bare tal i en led statistik, og så får du måske et par procent i lederskabsevne, vinder et par etikpoint, men mister nogle økonomiske point. Det er alt for infleksibelt, alt for statistisk og ikke særlig realistisk.

Flinke Christian: Der ved jeg nu ikke: Der er da mulighed for meget mere. Man kan da opfordre til investeringer, lave handelsblokader, forsøge med sabotage, give våben til modstandsgrupper, lave fredsforhandlinger, og sende et par atomvåben afsted, hvis de ikke makker ret. Og dine rådgivere kan hjælpe dig, hvis du bliver i tvivl.

Onde Christian: Rådgiverne! Den samling nissebørn...kan du ikke se, at de hele tiden kommer med de samme vage formuleringer? De giver ALDRIG et godt råd, og hvis du endelig handler aktivt, mister du bare point i meningsmålingerne. Den eneste sikre måde at vinde spillet på er at glemme alt om deres statistikker, accelerere tiden mest muligt og læse en bog! Så sker der ikke noget. Tag nu Golfkrigen som eksempel: Uanset hvor "detaljeret" spillet er, er det ikke muligt at lave en koalition mod Irak. Der er ikke mulighed for at forhandle med den nabolande - og går du først ind i War Room går det da helt galt! Der strømmer oplysninger ind om krige i Mozambique og Somalia, og mens oplysningerne kommer, kan du ikke lave noget andet. Du prøver at sende mænd ind, og pludselig får du at vide, at Tyskland er sure over, at du smed en A-bombe...Så rasler du ned i meningsmålingerne, og franskmændene forsøger at lave et kup imod dig...det er da ikke særlig realistisk.

Flinke Christian: Okay, det har måske sine fejl, men ideen er da original.

Onde Christian: Men dårlig udført.

Christian og Christian

PC



VGA



Alle kanale
lydboks



640 kbs



Hårddisken 7,5 amb

Ideen er god, men udførelsen er for dårlig. Lyden optørder ikke ligefrem til jublende menneskemasser på Strøget, og grafikken ligner mest af halvdårligt resultat fra min første geografitime. Spillet's data er helt igennem imponerende: der er ikke de lister og statistikker du ikke kan kalde frem, selv om så små områder som Færøerne og Kuwait.

Men meget af statistikken bliver ikke brugt, og Shadow President virker mest som om det er bygget op over en stor formel - det er simpelthen en smule for kedeligt.

Grafik: 59%
Lyd: 67%
Gameplay: 62%

OVERALL
62%

AMIGA

En Amiga-version er på trapperne.

LIONHEART

Thalion

Set hos ESCAPE (31 896366) til 824,-



Amiga: Ja, det ER en temmelig flot baggrund. Og en temmelig langhåret barbar.

Kærlighed kan gøre ondt. Et øjeblik tror man, at man er den mest vidunderlige person i verden, elsket af den eneste ene, og det næste står man hjælpeløs og prøver at forstå hendes kulde.

Valdyn var ikke den første, der oplevede denne kulde, og han bliver heller ikke den sidste. Hans elskede Ilene var pludselig så mærkelig fraværende, så tavs, så hård at røre ved. Pludselig var hendes gode, bankende, varmende hjerte som af sten - og det galdt også for hver eneste yderligere kurve på hendes perfekte krop...

Jo, det er den gamle historie. Valdyn's kæreste er forvandlet til sten af en ond trolldmand, der åbenbart ikke kan få sten nok. Han havde nemlig også havde den frækhed at hugge den magiske sten Lionheart. Det er kongen ikke så glad for, for om mindre en tre dage skal han vise den frem for befolkningen, som et værdighedstegn. Uden stenen er han også snart lige så kold som Ilene, så Valdyn griber sit sørgmodige sværd og begiver sig afsted.

Stone me into the groove...

Tak for det, Thalion! Netop som jeg troede, at denne genre var kølet ned og forkastet som for kedelig af alle andre end konsolproducenterne, finder I den frem igen. Jeg tror ikke, at der er nogen blandt læserne, der ikke kender den her type spil: En barbar, der ligner en mellemting mellem Arnold Schwarzenegger og Martina Navratilova, hopper rundt med et langt skarpt sværd, og hugger fjender i småstykker. Han kan rammes 4 gan-

ge, og så er han død, med mindre han samler en masse små energi-ting op, der i sidste ende giver ham lov til at blive ramt FEM gange. Hurrra, hurrra!

Banerne er i Lionheart fordelt på fire levels, og på de to første, der er lange som onde år, foregår der hele til fods. På de to sidste får vores allesammens levehjerte lov til at ride på dinosaurer, og det er jo rart, at han ikke skal være alene.

Den livsglade barbar har tre liv, og inden for dem skal han faktisk igennem en bane, der tager næsten 5 minutter at fuldføre. Problemet er bare, at lykkes det ikke, kan han starte forfra ved at bruge en af sine continues. Og er de mistet, er det helt forfra.

Og bare rolig - der er masser af muligheder for at miste sine liv. Ikke fordi spillet er svært, men en masse dumme ting gør livet så surt for spilleren, at man er villig til at glemme alt om den smukke Ilene.

Valdyn Løvesmerte

Tag nu Valdyn selv. Han ligner en overvægtig jogger når han løber, og han er ualmindelig lang tid om at udføre sine slag. Men ikke desto mindre består han åbenbart af så mange sprites, at kommer han ind på en skærm med masser af fjender på, bliver han slovet gevaldigt ned. Det er kritisk, hvis der faktisk var en platform, man skulle nå. Pludselig hænger man det i den tomme luft - og vær helt sikker på, at der enten er en bundløs sø eller et meget spidst spyd, der hellere end gerne vil afbøde dit fald.

Man kommer også ofte i den situation, at

man ved, at man skal hoppe ud fra en afsats. Men man ved bare ikke, hvor man skal lande. Derfor har man stort set ikke en chance for at time springet, og ender endnu engang i Den Sorte Gryde eller på Den Spidse Gren. Ak ja, barbarer har det ikke særlig nemt...

Lionheart er et flot spil, hvis vi ser væk fra den temmelig grimme hovedperson (der har spejlreflekser på lårene?!). Baggrundene er smukke, scroller i lige så mange lag som en Psygnosis-ting, og er befolket med flotte fjender, der ligner noget, Steven King og Giger blev enige om. Men spiller er så kedeligt, endeløst langt og frustrerende, at den ellers temmelig enige engelske presse nærmest virker sindsforvirret, når den giver Lionheart topkarakterer. Tro ikke på dem - følg dit hjerte. Aldrig.

Christian

AMIGA



1 mb

Kickstart 1.3/2.0

Bortset fra den lille gnidrede hovedpersons-sprite, er Lionheart et flot spil, med mere parallax-scroll end selv den ivrigste kodemord vil kunne blive træt af. Problemet er bare, at resten af levet er temmelig tandløs. Lyden, der ellers er lagt så meget vægt på, består ikke af andet end en muzak-agtig melodi og et par spage udråb fra barbar-Bent, når der sker noget spændende. Og handlingen er kedelig, ensformig, frustrerende, ensformig, uoriginal, ensformig og ensformig. Beklager.

Grafik: 89%
Lyd: 56%
Gameplay: 49%

OVERALL
51%

BAT II

UBI Soft
Prøv hos Funware
(42-424058)

En diginords dagbog

Tirsdag d. 24/3

Jeg stod op omkring klokken 11 og spiste mine cornflakes foran Amigaen, mens jeg loadede det nye spil. Jeg skimmende manualen med skeen i hånden, og så gik jeg i gang. Man skal aldrig læse for meget, før man spiller et nyt spil. Jeg vil leve mig ind i skærmen, mærke suset:

"Jeg er Jehan Menasis - det er i hvert fald mit dækningsnavn. Jeg lever engang i det 22. århundrede, og jeg er BAT-agent. Jeg er netop landet i rumhavnen i Roma II, der er hovedstaden på planeten Shedisian. Sylvia Hadford er på hotellet, og hun skal give mig detaljerne om min mission. Det er en vigtig sag, noget om et monopol på udvindingen af echiatone 21, og jeg regner med, at jeg skal ud at grave aktier frem fra nær og fjern for at forhindre Koshan Inc. i at kontrollere prisen helt alene."

Min agent har en masse tal, der beskriver hans intelligens, styrke og sådan noget, og jeg har selv lavet ham helt fra bunden. Det tog lang tid, men jeg plejer at blive gladere for dem på den måde. Selvfølgelig kunne jeg også have valgt den agent, der allerede er lavet.

Der er flot i Roma II. Man ser lokationerne med Jehan Menasis' øjne i en tegneserieagtig grafik med masser af animationer og folk, der går frit omkring, og suspekter individer, der hænger på gadehjørnerne. Hvis man kører rundt med musepilen på skærmen, ændres den nogen steder fra en underlig dims til en pil. Det betyder, at man kan gå i den retning, og at man gør det, hvis man trykker på knappen. Så lægger computeren et nyt billede op

på skærmen, dog uden at slette de gamle. Da mange af lokationerne ikke er særlig store, springer monitoren hurtigt ud i en flot, tegneserieagtig kollage af en vidunderlig underlig by med en vidunderlig underlig stemning. Der er for eksempel en fed arcadehal med tre forskellige arcadepil, hvor man kan vinde penge! Gid det var sådan i virkeligheden. Og i Roma II falder natten på med den flotteste farveovergang, man kunne forestille sig.

Motorvejsnettet i Roma II er reduceret til en simpel køreskæns i 3D, og den er egentlig ikke særlig sjov at spille. Heldigvis kan man betale sig fra selv at skulle styre. Det samme gælder for de flyvende taxier, der bringer én ud til erhvervstårerne og tilbage igen. Vektorgrafik er set meget hurtigere på meget langsomme maskiner, så det er godt, at man kan slippe for at skulle se på den.

Jeg spillede hele dagen, udforskede og kortlagde en stor del af Roma II, og så gik jeg i seng med en lunken pizza og nogle chips.

Onsdag d. 25/3

I dag stod jeg tidligt op for at spille. Solen skinnede så meget, at jeg måtte trække for, hvis jeg skulle kunne se noget på skærmen, men det er jeg vant til.

Det er nemt at komme i kontakt med de folk, der går forbi på gaden. Man peger bare på dem, og så bliver musedimen til et talende hoved. Et enkelt tryk på museknappen for den forbigående til at stoppe op. Nu kan man snakke med vedkommende ved at klikke på forskellige emner, der dukker op i en tekstkasse. Hvis man vil have flere informationer, kan man trykke på de røde ord i taleboblere og bevæge sig langs en sti af oplysninger. De fleste siger bare næsten det samme.

Selvfølgelig kan man også prøve at bestikke folk, overtale dem til at slutte sig til en - og slå på dem. Kampene kan overstås næsten automatisk, men man kan også vælge at klare det selv. Så bydes der på hurtig, stiliseret grafik, et sigtekor og masser af stemning.

I dag mødte jeg en mand, der talte volapyk til mig. Underlige krimskrams som kinesisk eller russisk. Og så kom jeg i tanker om, at jeg har en computer på armen. Den hedder B.O.B.

B.O.B. fortæller, hvordan Jehan Menasis har det, og så gør computeren præcis, hvad

man programmerer ham til. Jeg lavede det allersimpleste program på kun to minutter: RUN - DO TRANSLATE - END. Og så kunne jeg snakke med alle i hele spillet!

Normalt skal man huske at købe mad til sin agent og give ham lidt søvn af og til, men B.O.B. har kontrol over nogle dimser, der er opereret ind i kroppen på én. Hvis man aktiverer dem, kan man se bedre om natten, slippe for at blive søvrig og den slags...

Godnat. En B.O.B. ville være god at have. Torsdag d. 26/3 Jeg glemte helt at spise aftensmad i går. Det er nok fordi, jeg er helt opslugt af spillet. Jeg synes, der er en rigtig god stemning, men styresystemet er lidt for simpelt af og til. Jeg kunne godt savne noget forklarende tekst, ikke bare de spørgsmålstegn, der dukker op og begynder at rotere om sig selv, når man ikke kan gøre et eller andet, man ikke ved hvad er.

Men historien er spændende at trevle op alligevel, så jeg vil blive ved med at prøve. Også selv om det tager lang tid, for der er masser af mennesker at møde og tale med og masser af steder at tage hen.

Jeg tror slet ikke, jeg får tid til at føre denne dagbog videre.

Anonym



Amiga: Her kan du lave din helt egen fremtid-agent...

Amiga: Den stemningsfulde titelskærm fanger fint cyberpunk-atmosfæren i Bat II



AMIGA



1 MB Kickstart 1.3/2.0

Roma II osrer af stemning, og både øjne og ører udsættes for yderst behagelige stimuli. 3D-selvenerne er til gengæld langt fra imponerende, men de fleste kan heldigvis springes over. BAT II er fyldt med sjove steder at besøge, selv om plottet til tider er lidt svært at følge, så man egentlig bruger mere tid på at hænge omkring og drikke sig fuld og gå i arcadehallen, end man bruger på at løse sin mission. Sådan er livet. Styringen er lidt for unuanceret, men den er til at leve med, og til gengæld er samtalerne med Shedisians beboere meget veludvalgte, omend lidt ensformige i længden. De fem disketter snurrer hurtigt i drevene, og de skal ikke skiftes alt for tit, men alligevel er det for dårligt, at BAT II ikke vil snakke med harddisken.

Grafik 91%
Lyd 93%
Gameplay 82%

OVERALL
86%

PC

BAT II har været ude til PC i længere tid. Spillet kræver mindst en 12 mHz 386'er og tegner i SVGA eller MCGA med 256 farver. Programmet snakker gerne med MV16, Soundblaster, Pro Audio og AdLib, og hullet på harddisken skal være på 9-14 MB, for at der er plads nok.

SHORTLIES

Kort og godt om stort og småt.

POWER PACK 2

Beau Jolly

Set hos ESCape (31-396366) til 375,-

Som navnet antyder er Power Pack 2 en opsamling - og bestemt ikke blandt de dårligste, vi har set!

Wings er pakkens topritel, og til dem endnu ikke har haft fornøjelsen af denne WWI flysimulator, kan vi kun opfordre til at få gjort noget ved sagen! Som ung pilot starter du nogenlunde på samme tid som Den Store Krig, og du får hurtigt noget at se til. Men ud over den spændende handling i luften, sker der også masser af ting nede på landjorden - det er også dig, der fører dagbog, og som holder rede i alle de ting, der sker med piloterne, med krigen og med flyene. Klarer du dig godt, er der forfremmelser og medaljer i udsigt. Hvis ikke er der bare en ligkiste, og udsigten til at starte med en ny pilot, der tager den gamles plads. Et eminent spil, der er mere action end simulation.

En anden klassiker er Cinemawares "It Came from the Dessert", der er rettet mod alle, der godt kunne lide de gamle skrækkfilm fra halvtredserne. En mærkelig meteorit styrter ned i en lille amerikansk landsby i midten af dette århundrede, og pludselig begynder der at ske mærkelige ting. Ikke mindst da kæmpemyrer dukker op, og begynder at terrorisere der lille samfund. I denne blanding af actionsekvenser og arcadeelementer er der din opgave at få opklaret mysteriet og få sat en stopper for myrerne - men for at få støtte fra hæren, må du først kunne bevise, at de utrolige beretninger om kæmpeinsekter er sande. "It Came from the Dessert" er flot, godt og sjovt. Punkrum.

Gid det samme kunne siges om Predator II! Spillet minder meget om Operation Wolf, men det hænger slet ikke sammen. Hurtigt kommer der så mange fjender på skærmen, at man ikke kan foretage sig andet end at holde fire i bund og bede til, at man ikke rammer for mange civile. Det er kun en tiltrængt continue-funktion der redder Predator II - et spil der er skæmmet af elendig lyd, og grafik der på samme tid formår at være gnidret og hakende.

Noget bedre er det med Battle Master, der foregår i det klassiske rollespils-miljø.

Du spiller rollen som leder af enten dværge, mennesker, orcs eller elferfolk, men i starten består din stamme desværre kun af dig selv. Du skal nu rejse rundt i landskabet, rekruttere soldater, slå andre soldater ihjel, finde magiske skatte og løse små rollespilsproblemer. Kort sagt en god cocktail, der vist nok er set før...

Ikke desto mindre hæver Battle Master sig over middel, og med Wings og "It Came from the Dessert" i pakken, er Power Pack 2 et ret godt tilbud. Predator-disketterne kan du jo altid formatere...

AMIGA: 89%

- CS

FINAL COUNTDOWN

Global Software

Set hos ESCape (31-396366) til 119,-



Alle os, der holdt af Moder Jord, er ved at blive forældreløse. =rsstallet er 2437, og der er et fremmedlegeme på vej, der truer med at splitte vores kære klode i så små stykker, at det ikke er værd at bo på dem. Og selvom der altså er ca. 450 år til, er man ikke klar over, hvordan man skal slå asteroiden af himlen. Alle har travlt med at rive hår ud af hovedet og bestille varer på afbetaling, undtagen dig - du har en ide.

Det viser sig nemlig, at meteoritten er hul, og derfor er der sikkert også nogen inde i den. Du beamer dig ned og prøver at gøre noget ved sagerne.

Cirka så meget (eller lidt!) får man at vide i manualen, og Final Countdown virker da også mildest talt en smule mærkeligt. Du styrer en kvinde rundt i en række gange, der er fyldt med aliens og alle mulige mærkelige former for tingel-tangel. Og det er det, du skal koncentrere dig om.

Den eneste måde at vinde i Final Countdown på er nemlig ved at hacke sig igennem computersystemerne, der styrer alle mulige vitale ting i asteroiden. Det er dem, der åbner og lukker døre, som aktiverer elevatorer - og som naturligvis sætter kursen. Men for at komme så langt skal du først finde ud af den mærkelige historie bag asteroidens kurs - og til

det formål er der i datasystemet tekster og diagrammer, der alle fungerer som små ledespor i opklaringen.

Det er ret mærkeligt, og det er bestemt temmelig grimt lavet. Men kommer man først igang, bliver man alligevel grebet af stemningen. Perfekt til en regnfyldt weekend.

AMIGA: 81%

- CS

SPACE QUEST V

Sierra

Ring til ESCape (31-396366)

Det er ikke nemt at hedde Roger Wilco. Netop som han troede, at han kunne slippe af og koncentrere sig om et kursus på rumkaderskolen, bliver han på ny hvirvlet ind i hæsb-læsende eventyr. Netop efter at han har afleveret sin afgangsprøve, tager en computer fejl, og udråber Wilco til det største geni, der nogensinde har haft mulighed for at sidde bag en styrepind. Så der befinder han sig pludselig - Roger Wilco bliver kaptajn over et skraldespandsskib. Det tyder på at han aldrig helt slipper for sin rengøringstjans.

Space Quest V starter ellers meget stille og roligt. Roger Wilco skal rundt mellem forskellige planeter og samle skrald op, og det mest hæsb-læsende der sker, er at en af de berygtede Facehuggers fra Aliens har gemt sig i en af affaldsposerne. Det tager Roger Wilco nu ikke så tungt - han propper krybet ned i et akvarium og kalder bæstet for Spike.

Men snart bliver det alvor for Roger og Spike. En planet virker ubeboet, og pludselig er Roger Wilco, hans besætning og Spike midt i at opklare en forureningskatastrofe, der desværre også muterer Wilco's chef og den kvinde, han elsker. Og så er der først galt - for kvinden bliver senere Rogers kone og føder ham den søn, der redder ham i Space Quest IV - så bliver hun ikke reddet, bliver sønnen ikke født, og Roger overlever ikke Space Quest IV.

Forvirret? Der er ikke noget at være forvirret over. Space Quest V er præcis som de andre Sierra-spil, samme humor, samme fordele, samme styresystem og samme fejl. Det er for det første lidt for nemt, desuden lidt for ensformigt, men i det store hele da underholdende, indtil det er gennemført. Når håber jeg bare, at vi slipper for en Amiga-version...

PC: 78%

- CS

DANUDCON 93 - Endnu en dansk udviklerkonference

Danmark har for anden gang dannet rammen om en udvikler-konference. Kom med DNC bag kulisserne.

Af Torben Hammer

Successen med den første udviklerkonference var så stor, at Commodore allerede i januar indbød til den næste. Konferencen blev holdt hos Interactivision i Silkeborg den 11. februar. 25 udviklere fra hele landet var mødt op for at høre nyt fra Commodore og give deres eget besyv med.

Amigasucces

Jesper Christensen (marketing-chef, Amiga) lagde ud med den markeds-mæssige situation, som har været en dundrende succes for A600, og kunne allerede berette om lignende resultater for A1200 (i Tyskland, England og Frankrig).

Naturligvis havde vi alle fingre på de to udstillede A1200. Den ene arbejdede og den anden var adskilt så man kunne beundre "de ædlere dele". Ingen rivl om det, den maskine skal nok blive revet væk når den kommer.

Commodores strategi

Esben Hünnerup (teknisk support, Amiga) fortsatte med en skematisk gennemgang af A4000 og A1200 idet han viste ligheder og forskelle mellem de to modeller. Derefter refererede han de sidste nyheder fra DEVCON 93, den nyligt afholdte udviklerkonference i Florida. Jeg kan selvfølgelig ikke referere nogen detaljer herfra, men blot nævne, at Commodore er blevet meget åben omkring deres strategi for den kommende udvikling af nyt hardware. Dette skyldes nok især erfaringerne fra de seneste lanceringer, som har understreget, hvor vigtigt det er, at både software- og hardwareudviklere er med til at understøtte de nye pro-



dukter allerede fra den første dag, de introduceres.

Tillid uden grænser

Commodores indlæg var egentlig kun et oplæg til mødets vigtigste del: Præsentation af de enkelte udviklere og de projekter, som de arbejder med. Formålet var at undgå at flere udviklede det samme og at skabe grobund for et samarbejde, hvor hver bidrog med det, som netop han var ekspert i. Da der var en skønsm blandning af idefolk og program-møder tilstede, blev der udvekslet ideer og skabt kontakter på kryds og tværs. Det var befriende at se, at man ikke var bange for at tale om de ting, man var igang med. Der var skabt en atmosfære af gensidig tillid, tillid til at man var

gentleman nok til ikke at stjæle hinandens ideer, men i stedet gå i samarbejde, hvis man var igang med det samme.

Skoleprogrammer

Der blev etableret flere kontakter omkring udviklingsprojekter under mødet. Den vigtigste var vel etableringen af en gruppe omkring produktion af danske undervisningsprogrammer fortrinvis mønter på folkeskolen. Der var mange, som var interesseret i at arbejde med udvikling heraf, og der var bred enighed om, at der var et stort behov for gode (danske) programmer. Problemerne består væsentligst i at markedsføre produkterne rigtigt, men det var der også nogen der havde erfaring med. Kirk

Moreno lovede endnu engang at udsende en deltagerliste, den sidste havde forpuddet sig under flytningen. Listen vil naturligvis også indeholde en kort beskrivelse af ens specialer, så man kunne bruge den, hvis man fik brug for "hjælp".

Grafisk smugkig

Naturligvis skulle vi også rundt på virksomheden og se hvad der blev lavet. Interactivision har i det forgangne år etableret sig som en af de førende distributører af spilsoftware og har desuden en betydelig egenproduktion. Vi så en betaversion af et nyt racerprogram for motorcykel med en fantastisk glidende animation; flere deltagere måtte faktisk kigge væk for ikke at blive køresyge. Allermest spændende var det dog at stå og kigge over skulderen på deres grafikere, som arbejdede på illustrationerne til kommende spil. Det nye AAA chipsæt giver jo nogle fantastiske grafiske muligheder, som selvfølgelig straks skal udnyttes.

Succes igen

Først ved syvtiden om aftenen var vi igennem dagens program, men da jeg dampede af klokken halvt otte stod de fleste endnu og snakkede sammen i forhallen. Det var næsten ikke til at slippe de gode kontakter, så udviklerkonferencerne er blevet en succes, der er kommet for at blive.

Læs om hvordan DU bliver udvikler i artiklen andensteds her i bladet)

Sådan bliver du udvikler hos Commodore

Som udvikler får man automatisk tilsendt den nyeste info fra Commodore, længe før alle andre. Du får også mulighed for at komme i kontakt med programmører fra hele verden, og udveksle erfaringer og ideer.

Af Kenneth Friberg

Udvikler - ja ordet forklarer nærmest sig selv. En udvikler udvikler. Det kan enten være software eller hardware. Vi skal i denne artikel kigge lidt på begrebet 'registreret udvikler', hvad det vil sige, og hvordan du bliver det.

Der er intet i vejen for, at man udvikler soft- eller hardware, Public Domain eller måske ligefrem kommercielt, uden at Commodore er blandet ind i det. Det vil sige, uden at man er registreret. Derfor er man jo stadig udvikler.

Men denne registrering er blot en ekstra service som Commodore tilbyder. Den tilbydes både til de kommercielle udviklere, men også til amatører eller universitets-studerende.

Hvad er fordelene?

Commodore er altid blevet opfattet som et 'lukket' firma, på trods af at firmaer som IBM og lignende har langt mere lukkede døre på deres udviklings-afdelinger.

Der kan hænges sammen med størrelsen af firmaet, samt tiden der går fra et produkt bliver færdigt (eller næsten færdigt), til det kommer på markedet. Commodore bruger en meget kort frist mellem disse to tidspunkter, og derfor når der at 'sive' mindre ud. ADSPE (Amiga Developers Program Europe) skal råde bod på dette over for det folkefærd der skal leve af Amiga'en. Det er en

blev lanceret kort tid efter Amiga 1200 blev frigivet.

ADSPE tilbyder udviklere et 'kig bag tæpper'. Afhængigt af behov (og penge-pung) kan man få flere fordele end blot passiv nyhedsformidling. Det er f.eks. også muligt at modtage hjælp over elektronisk post, eller i elektroniske konferencer hvori 'hjerne' bag Commodore's udvikling (CATS), svarer direkte på spørgsmål og relevante henvendelser.

Få undersøgt fremtids-muligheder i et produkt

Dokumentation kan også udledes/ købes på de mest utrolige emner, evt. kan tidligere doku-

mentation udvides eller opdateres. Noget andet, som er meget praktisk for udviklere, der ønsker at deres produkter er på kant med udviklingen, og derfor vil sikre sig at der er en fremtid i deres produkter, er at det er muligt at få sit produkt testet i specielle testrum hos Commodore, under alle mulige konfigurationer af maskiner.

Alt dette, og meget mere, skulle gerne gøre det lettere for udviklere at konstruere produkter, der virker på alle maskiner, eller i det mindste at kunne fortælle forbrugeren om begrænsningerne fra starten af, så der ikke er nogle utilfredse kunder.

Et 'godt' eksempel på, at et produkt ville have haft godt af en

Det får du som udvikler



Ydelse	Commerc.	Certif.	Regist.
Amiga mail (blad)	gratis	gratis	gratis
Amiga mail marker (blad)	gratis	gratis	gratis
Adgang til BBS	gratis	gratis	gratis
Support via email (UUCP)	gratis	gratis	gratis
Rabat på udvikler-konferencer	ja	ja	nej
Rabat på udstyr *	ja	nej	nej
Adgang til testrum	ja	ja	ja
Optagelse i Amiga-produktkatalog	gratis	gratis	nej
Tidlig info om ny hard/software	ja	ja	nej
Konference-materiale	kostpr.	kostpr.	kostpr.
Technical Ref. Manual	gratis	kostpr.	kostpr.
Frigivet intern dokum. opdateringer	gratis	kostpr.	nej
Beta-test software	gratis	nej	nej
Support via tlf.-hotline	gratis	nej	nej
Adgang til lukket brugergruppe på BIX	gratis	nej	nej
Teknisk dokumentation	kostpr.	kostpr.	kostpr.

Dette skema er gengivet efter Commodores folder, hvor der er flere kommentarer tilknyttet punkterne end gengiver her.

* = Der er ikke nogen garanti-forpligtelser for dette udstyr for Commodore. Dette skal udvikleren selv afholde. Der er dog stadig 'udpakningsgaranti' fra Commodore.

'resttur' i et af disse rum fra det blev sluppet løs på markedet, er GVP's PhonePak system. Dette produkt tilbyder en hel række fordele og funktioner til Amiga'en, som tidligere har kostet langt mere at få realiseret. Desværre ser det ud til at GVP ikke testede produkter på et 32-bit baseret system (f.eks. A1200, A3000 eller A4000) før lanceringen. Vel og mærke et system uden 16-bit RAM i. Derfor opdagede de ikke en meget uheldig programmeringsfejl, som gjorde dette stykke software/hardware ubrugeligt medmindre man lige havde et par megabytes 16-bit RAM i nærheden.

Resultatet var at de første brugere der købte GVP (det er ofte disse der er de vigtigste, da de fortæller videre om deres erfaringer med et nyt produkt), ikke kunne bruge GVP PhonePak før de havde anskaffet sig et RAM-kort med 16-bit RAM, eller GVP havde rettet deres software-fejl. Fejlen er dog under udbedring nu.

Hvad er der af ulemper?

Ja, alt det ovenfor nævnte lyder overordentligt fint, men hvor er hansen?

Som udvikler er man strengt påbudt ikke at videreføre interne oplysninger til offentligheden (det indebærer også ens nærmeste venner). Det være sig om nyheder indenfor maskiner, operativsystemer og så videre. Hvis dette ikke bliver overholdt er der flere måder, som Commodore forbeholder sig ret til at 'irrettesætte' en udvikler. Det kan f.eks. gøres ved blot at smide udvikleren ud af programmet. En anden mulighed er at få vedkommende idømt en kontant bøde på op til \$10.000. At det ikke er tomme trusler ses af en sag der lige er kørt i USA mod en udvikler. Vedkommende havde offentliggjort oplysninger om A4000, før oplysninger var frigivet til offentligheden. Bøden blev på \$10.000.

Hvordan bliver man udvikler?

Tja, det kan næsten ikke være nemmere. Ring, skriv eller fax til Commodore, ret henvendelsen til Teknisk chef Esben Hannerup som er koordinator for de danske udviklere.

Commodore sender så en lille folder indeholdende alle oplysninger om hvad der er af fordele og forpligtelser. For at blive 'Commercial' skal det være et firma der henvender sig, firmaets eksistens skal dokumenteres ved vedlæggelse af momsregistrering/selskabsregistrering eller lignende.

Commodore Data A/S
Jens Juulvej 42
8260 Viby J
Att.: Esben Hannerup
Tlf: 8628 9511/Fax: 8628 5433

Noget af det der flourer mest på de elektroniske net er rygter om nye maskiner, nyt software osv. Restriktionerne betyder, at man som udvikler hverken kan be- eller afkræfte disse løse rygter, for lige meget hvad man gør, giver man oplysninger videre.

Hvad modtager jeg?

Der er tre grupper af udviklere under ADSP. De har alle forskellige grader af privilegier, som vi vil uddybe lidt her.

Den første gruppe er 'Commercial' som er beregnet på firmaer og allerede kommercielle udviklere. Denne gruppe koster kr. 3150,- om året.

Den næste gruppe bliver kaldt 'Certified'. Denne indeholder grupper, som er i gang med projekter som sigter på det kommercielle marked, samt universitetsstuderende og brugergrupper. Gruppen koster kr. 1750,- om året.

Den sidste gruppe bliver kaldt 'Registered'. Her er der ikke nødvendigvis et kommercielt tiltænkt. Denne gruppe koster kr. 850,- om året.

Udover denne udgift er der et optagelsesgebyr på kr. 350,- for 'Commercial', og kr. 175,- for 'Certified' og 'Registered'. De forskellige grupper har forskellige fordele som det fremgår af skemaet.

Er det dét værd?

Ja, så absolut. De Amiga-Mail som man som udvikler modtager, er simpelthen guld værd. Der er masser af relevante informationer at hente i denne kilde. Som nybagt udvikler kan jeg kun sige at jeg er imponeret over det store stykke arbejde der bliver lagt i ADSP(E). For rimeligt få penge får man masser af gode programmeringstips, hjælp, vejledning, nyheder og lignende.

Månedens abonnementsvindere!

De heldige asener der i denne måned vinder i DNC's store præmie-udtrækning, udtrak vi på Amiga Expo '93 på Hotel Sheraton, direkte på scenen!

Husk: for at deltage SKAL du være helårsabonnent! Er du det deltager du til gengæld helt automatisk hver måned i vores fantastiske præmieudtrækning - se iverigt annoncen andetsteds her i bladet.

skrive frem og tilbage, ville vi blive forsinkede med bladet... Men vi prøver at få fat i Georg til næste nummers præmie-udtrækning. Adressen på vinderen er: Georg Riedel, Åhusene 24, 3500 Værløse - tillykke til Georg!

Bor i Værløse

Desværre var vi så tæt på deadline på dette nummer af bladet, at vi ikke nåede at interviewe vinderen af denne måneds førstepremie på kr. 5000,-. Det vil sige, vi prøvede at få fat i nummeret via nummer-telefonen, men han har åbenbart ingen telefon! Og skulle vi til at

2. og 3. præmierne!

- finder vi i henholdsvis Lyngby og København V. De to checks på skattefrit kr. 1000,- hver sendes hermed til: Finn B. Andersen, Hedevej 26, 2800 Lyngby; og Dennis L. Rose, Frederiksstadgade 15, 1.th., 1667 København V. Tillykke til d'herrr!

Præmie-listen:

Således er præmierne fordelt i denne måned:

1. præmien, kr. 5000: Georg Riedel, Åhusene 24, 3500 Værløse
2. præmien, kr. 1000: Finn B. Andersen, Hedevej 26, 2800 Lyngby
3. præmien, kr. 1000: Dennis L. Rose, Frederiksstadgade 15, 1.th., 1667 København V.

Følgende 50 har vundet 1. stk. "Top Secret":

thomas p. rasmussen, lyngby, thomas r. petersen, ribe, henrik jensen, fredericia, rene klindt, roskilde, flemming robdrup, gads-
trup, dennis sørensen, greve, tage houlberg, svenstrup j, mikkelt
bojen, beder, steen b. johansen, kbh.s., lars t. andersen, ribe, dennis
holk, allerød, morten hansen, ringsted, flemming rubeksen, brønshøj,
leif hansen, broby, mads binger, odense m, niels e. andreasen,
norge, torben hom, rønne, wfs, hvidovre, jesper poulsen, nordborg,
claus b. bjerregaard, jægerspris, michael petersen, slagelse, henrik w.
thomsen, hvidovre, anders rasmussen, rødekro, mogens jørgensen,
fjerritslev, jens u. christensen, allerød, bo korsager, odense sø, per
jensen, kbh. n., jes ferm, roskilde, bjørne rasmussen, fredericia, peter
jensen, gistrup, karsten b. poulsen, helsingør, henrik madsen, greve,
peder m. nielsen, holstebro, anders seijersen, allerød, lisbeth peter-
sen, almind, philip hoppe, smørum, richardt skov, toftlund, jakob h.
kristensen, smørum, kim hansen, kalundborg, jørn bodilsen, sven-
strup j, krysztof zamorski, bagsværd, flemming pedersen, haslev,
michael d. sørensen, klaus hansen, vejle, ulrich v. rasmussen, virum,
johnny kramby, ølstykke, christian k. jensen, vedbæk, steffen
duckert, hillerød, thomas wyrgler, randers, ole hansen, brønshøj.

Tillykke til Jer alle!

OBS! ALLE VINDERE HAR FÅET DIREKTE BESKED!

Månedens bedste demo kommer uden tvivl fra Silents, der endelig har udgivet deres "Demon Download". Igen er det Master & Bionic fra den danske division, der er klar med en ny demo. "Demon Download" skulle være udgivet på The Party '92. Silents kom 5 minutter for sent til deadline, men i dette tilfælde er sent bedre end aldrig.

Demoen åbnes med et flot 2-skærms Silents logo. Rent faktisk ser det så godt ud, at man slet ikke opdager at den første disk loades. Demoen starter for alvor med et billede af en Amiga 666 (UHA! 666 er djævlens nummer!), hvor starten af Silents' gamle demo Global Trash vises. Efter denne omgang nostalgi tager demoen rigtigt fart. En dot-tunnel og et vektor-flag er bare et par af de mange rutiner, som demoen byder på. Demoens klart bedste rutine er et dot flag, der simpelthen ikke er set så godt før. Selvom mange af rutinerne er set før, er det alligevel koden som bærer demoen oppe.

Devil Star har lavet grafikken, der er en mærkelig blanding af middelmådig og virkelig god grafik. Det er ret sjældent at se så stor forskel i kvaliteten af billeder fra den samme grafiker, men Devil Star har med den gode del af grafikken bevist, at han er virkelig talentfuld. Musikken er der ikke så meget at sige om. The Master har lavet et udmærket stykke musik, der dog bliver for kedeligt i længden.

"Poo-Poo Dreams" er navnet på et spil som er 'skjult' i demoen. Der drejer sig om en version af orme-spillet, hvor det går ud på at blive så lang som muligt. Efter at have prøvet det et par gange er man ikke i tvivl, det er simpelthen den bedste version af dette spil nogensinde.

Alt i alt må jeg sige at der 'skjulte' spil er det bedste ved demoen. Ikke fordi demoen er dårlig, men simpelthen fordi spillet er så godt. Demoen er absolut seværdig, og den lover da også godt for kommende produktioner fra Silents DK. Demoen kræver minimum 1 Mb RAM, og kan køre på ALLE kickstart versioner, også 3.0 (SÅDAN!).

Vi interviewer Jester

Det skal ikke kun handle om nye demoe. Computere gør det muligt at eksperimentere med musik og lydeffekter på en helt ny måde. Vi har fået et eksklusivt interview med Eurochart'ens nummer 2, Volker Tripp (måske bedre kendt som Jester fra demogruppen Sanity), og han er ikke i tvivl; Amigaen ER bedst!

DEMOSCENEN -

Demogrupperne rører på sig. Efter lang tid med få gode demoer sker der igen noget på scenen.

Af Mads Pedersen



DNC: Volker, du er manden bag musikken fra berømte demoer som "Elysium", "World of Commodore" og "Flower Power". Du har også lavet musikdisketten "Jesterday", der er nummer 1 på Eurochart'en. Fortæl lidt om dig selv:

VT: Ja, jeg er 20 år gammel, og bor i Bocholt/Germany, tæt på den hollandske grænse. Min helt store hobby er at lave musik, men jeg læser også tit en god bog, eller går i biografen.

DNC: Hvornår begyndte du at lave musik?

VT: Jeg tror det er 4 år siden. Dengang vidste jeg absolut intet om musik, og resultatet var forfærdeligt. Selvom folk nærmest tiggede mig om at droppe min hobby blev jeg ved, og jeg begyndte at læse bøger om musik. Ad vejen lærte jeg alt hvad der var nødvendigt for at lave ordentligt musik, og fra slutningen af 1990 var jeg i stand til at lave musik af en acceptabel kvalitet.

DNC: Hvorfor besluttede du dig for at bruge en computer til at lave musik? Var det en nem måde at være kreativ på, eller fordi det er nemt at udgive musikken?

VT: Faktisk har jeg aldrig modtaget musikundervisning, og jeg har aldrig lært at spille noget instrument, så computeren var ideel for mig. Computeren giver fantastiske muligheder for dem der ikke har talent for at spille et instrument, og det er jo vidunderligt, ikke?!

DNC: Hvad skal der til for at blive musiker?

VT: Kendskab til harmonier, og er fleksibelt og kreativt sind. Når du en gang har lært musikens grundregler skal du bare lade dig styre af din intuition, så kommer resten mere naturligt. Musik er ikke SÅ svært, tro mig.

DNC: Hvilket udstyr bruger du, og hvor finder du inspiration?

VT: En Amiga 500 med 1 Mb og et ekstra drev. Derudover en sound sampler, synthesizere og trommemaskiner, og sidst men ikke mindst et stort antal sample CD'er. Inspiration findes overalt. Jeg prøver bare at være opmærksom og se nærmere på tingene. Det har ofte ført til resultater som jeg er ret godt tilfreds med.

DNC: Har du nogensinde lavet spil-musik?

VT: Ja, jeg er lige færdig med lydsporet til et mindre strategispil, men da det ikke er blevet frigivet endnu kan jeg ikke afsløre nogle detaljer.

DNC: Hvad synes du om det?

VT: Spil arbejde er en udfordring fordi det er en helt anden måde at lave musik på. Normalt laver jeg musik for at lytte til det og derfor er min musik ofte ret fremtrædende, men når jeg laver musik til et spil skal det understøtte begivenhederne på skærmen, og fremkalde en bestemt atmosfære.

DNC: Tror du at du vil kunne leve af musikken?

VT: Nej, egentligt ikke. Jeg er en ret realistisk person. Musik er bare en rigtig god hobby, og jeg er ikke så naiv at tro at jeg kan klare mig i pladeverden. Jeg vil fortsætte med at lave musik til demoer og spil, og ad vejen tjene lidt på det.

DNC: Du er 'kun' nummer to på Eurochart'en i øjeblikket, håber du at nå toppen?

VT: Helt ærligt tænker jeg ikke på hitlister når jeg laver musik. Det er selvfølgelig rart at vide, at andre kan lide mit arbejde. Alli-

SÅ SKER DER NOGET



Hovedpersonen i Silents' "Demon Download". Ham ville jeg nødigt komme til at downloade!

gevel vil jeg aldrig lave noget jeg ikke synes om, bare for at blive nummer 1 på hitlisten. Se bare på de kommercielle hitlister. Her vil du se at de musikere som kommer frem med en trend forsvinder igen med den.

DNC: Nu vi snakker om 'rigtig' musik. Du er også med i et band kaldet "Minimal Art" og i har lige udgivet et bånd kaldet "Simplicity"...

VT: Det er vores første udgivelse, og den sælger allerede godt her i Bocholt.

Jeg håber også at der bliver en succes på Amiga scenen, da ingen anden anden Amiga musiker har prøvet at lave rigtige sange før.

DNC: Bruger du også din Amiga når du laver musik til "Minimal Art"?

VT: Ja, selvfølgelig. Vi kunne ikke eksistere uden Amigaen, der er simpelthen ikke noget der når verdens bedste sequencer program "MED" til sokkeholderne, på nogen anden computer. Jeg styrer alle synthesizerne med Amigaen, hvilket gør mig i stand til at lave gode arrangementer gennem et MIDI interface.

DNC: Hvad er fremtidsplanerne for Minimal Art og Sanity?

VT: Jeg er allerede startet på endnu en Minimal Art produktion, men udgivelsesdatoen ligger ikke fast endnu. Chaos (Sanity, red.) arbejder på "Broken Promises", vores største project til dato, og måske laver jeg en efterfølger til "Jesterday".

DNC: Er der et godt råd du kan give til folk, der gerne vil lave musik på deres Amiga?

VT: Kopier ikke andres stil eller deres ideer, og lad ikke andre fortælle dig hvilken slags musik du skal lave. Bare lav hvad der passer



Et billede af Jester. Øh... undskyld, et billede fra Jester's musikdiskette "Jesterday"!

til din personlighed og du vil være en forfriskende og original musiker, der står ud fra mængden.

"Simplicity" - Minimal Art

Simplicity båndet indeholder ca. 30 minutters musik fordelt på 7 melodier. Det hele er en skøn blanding af ballader, mid-tempo, disco og rave. DU kan få fat på Simplicity båndet ved at sende 50 kr. (seddel!) til: Volker Tripp, In Der Ziegelheide 15, W-4290 Bocholt, Tyskland.

NÆSTE NUMMER

I dagene fra 7-10 April var der endnu en international demo-konference i Lillestrøm, Norge. DNC's demoredaktion tog turen nord på, og hvad vi fik med hjem kan du læse om i næste nummer.

MÅNEDENS DEMOER

I denne måned kan alle abonnenter GRATIS hente følgende fra COM-BBS: "Demon Download" - Silents, "Jesterday" - Sanity, "Booo" - Melon Deizgn. Har du ikke et modem kan du også rekvirere dem på denne adresse, men så koster det lidt i administration:

Mads Pedersen
Skolegade 3
8850 Bjerringbro
HUSK! Mærk kuverten: "DNC-DEMO"
Priser:
Demo: 0 kr. (GRATIS!)
Disk+
kopiering 15 kr/disk.
Forsendelse 5 kr.



Det meste af grafikken i "DD" er af en ret høj kvalitet.

MAILBOX

Hvorfor dog bare sidde tavs derhjemme, og lade de andre styre debatten? Skriv til Mailbox!

Ved Christian Sparrevohn

VOLDEN I COMPUTERSPIL

Tak for et godt blad, som jeg læser hver eneste måned. Efter min mening samler jeres blad alt det stof, der er værd at læse om, selvom I måske nok burde droppe ting som anmeldelser af video- og biografilm. Til gengæld skal der lyde stor ros til jeres spilmeldere, der efter min kvalificerede mening er nogle af de bedste i Europa!

Men, lad os for en kort tid vende tilbage til videofilmene. For et par måneder siden blev en 19-årig fra Glostrup dræbt af et karatespark, som var det udflyvende resultat af en strid mellem to 20-årige. Flere kommentatorer nævnte, at den stadig optrappede vold i videofilmene spiller en vis rolle i den kriminalitet, vi ser blandt de unge i dag. Men så er det, at jeg spørger mig selv - hvad med volden i computerspil?

Jeg synes selv, at det er ret skægt at spille Street Fighter II - men det er jo direkte voldeligt. Og med de gode animationer er spillet også uhyggeligt instruktiv. Enhver kan lære at sparke eller slå gennem det spil, og alene titlen "Street Fighter" associeres (u)bevidst til gadevolden. Der er faktisk mange eksempler på, at spil er decideret voldelige, uden det egentlig er grund til det. Som eksempler kan nævnes NARC, Crime City, Speedball II, en lang række rollespil, TV Sports Boxing o.s.v. Spørgsmålet er nu, om ikke spillereklamerne burde overveje lidt mere, hvilke signaler de vil sende ud til ungdommen, på nøjagtig samme måde som filmskuepillerne i Hollywood gør for tiden. Jeg tror ikke, at programmørerne gør det bevidst - men det burde vel være muligt at dicke mange af spillene på en måde, så de ikke var helt så voldelige. Man kunne f.eks. forestille sig spil, hvor det gav minuspoint for hver fjende, man dræbte - for at opfordre til at være mindre aggressiv, eller man kunne ændre hovedpersonerne til at være en smule mindre realistiske, og afløse dem med f.eks. dyr, som man har svært ved at associere sig selv til.

Jeg tror at vold er skadelig. Og jeg tror måske også, at I som anmeldere skal fundere lidt over, hvad for nogle spil, I anmelder og hvordan I gør det. Der kan jo SAGTENS lade sig gøre at lave uvoldelige spil, der er gode: Railroad

Tycoon, Civilization, Sim City er da alle spil, der er blandt mine favoritter. Og hvis I som anmeldere slog lidt mere ned på spil, der var voldelige, ville programmørerne måske også forstå skriften på væggen.

Thomas Jones Sørensen, Faxe Ladeplads

Jeg husker tilbage på en artikel, jeg skrev sammen med Jakob Sloth for et par år siden. Den blev vist bragt i et af de første numre af Computer Action, og den handlede faktisk præcis om det, du skriver om. Vi havde taget en Amiga under armen, fyldt poserne med voldelige og erotiske spil, og derefter udsat en filmcensor for hele stakken. Men til vores store skuffelse loftede hun ikke så meget som et øjenbryn. Hendes mening var, at der var verden til forskel på at sidde og se passivt på en voldsfyldt livagtig Chuck Norris-film, og så at skulle side anspændt og bruge al sin opmærksomhed på koordination mellem joystick og handlingen på skærmen. Jeg vil nok give hende ret.

Du har ret i, at det ikke er vold, der skaber et godt computerspil. Nogle af de bedste er faktisk fuldstændig uden vold, og de er godt underholdende alligevel! Men, og det gælder også for film, det ER meget nemmere at lave noget, der vil appellere til alle, hvis man propper lidt action i. Det skubber til adrenalinen hos de fleste, og gør dem mere motiverede. Og selvom der faktisk er kommet flere "ikke-voldelige" spil på det sidste, vil de altid være dominerende på markedet. Det er ikke noget, nogen kan ændre. Så længe der er købere, er der spil.

Tak for rosen af anmelderne - vi sidder alle sammen og smiler nu! Men...noget af det, der gør anmeldere gode er, at de kan anbefale HVAD SOM HELST - uden at være forudindtaget. Det prøver vi selvfølgelig også på, og derfor skal vi også anbefale spil, der er voldelige. Og flere af dem ER gode - du spiller selv Street Fighter II.

Men dit indlæg var interessant, og vi sender dig en spilpræmie - uden alt for mange cirkelspark i!

"DER ER INGEN FREMTID I SPILLECOMPUTERE"

Jeg har nu flere gange tilladt mig at forsøge at gøre opmærksom på fejltagelser i bladet; fejl der i visse tilfælde kunne komme til at koste den ukyndige læser store beløb i fejlanskuelfelser, men jeg har aldrig oplevet nogen form for respons fra jeres side. Min fornemmelse er, at man hos COMPUTER har meget svært ved at acceptere, at man selv kan begå fejl, og at der er begrænsninger for ens viden; og jeg regner heller ikke med, at dette blad bliver optaget i brevkassen (Hvor har jeg hørt den før? - Red.)

Det ovenstående har sammen med bladets iøvrigt stadig lavere journalistiske kvalitet - man kan få et kvalitetsblad som AOD for 1,50 kr. mere - gjort, at jeg ikke ønsker at forlænge mit abonnement.

Og så lige en kommentar til Mads Paulin fra Faaborg (DNC 2/93); hvis der ikke sker en udvikling fra A-500, som bestemmer ikke er tidssvarende, så vil Amigaen uddø inden kort tid - der er

ingen fremtid i spillecomputere.
Mads Lauritsen, Hillerød

Nå, men så farvel! Et eller andet siger mig, at du ikke er Amiga-ejer, og så er der måske ikke så meget at sige til, at du ikke kan lide COMPUTER. Alt om Data er som bekendt rettet mod PC'ere, og hvis man har sådan en og er interesseret i deres emneområde, er det skam et fortræffeligt blad. Der står bare ikke rigtig noget om Amiga i det.

Hvis du ikke har læst bladet, forkla- rer det samtidig to ting: hvorfor du tror, at vi ikke vil indrømme fejl og at du tror, at Amiga 500 bare er en spillecomputer. Flere af journalisterne skriver faktisk deres artikler på Amiga - og kunne ikke drømme om at skifte. Og med hensyn til dine tidligere breve: Vi læser alt igennem, men har ikke mulighed for at svare på alle de breve vi får. Det vigtigste er vel også, at VI har læst dine breve. Og nu har du i hvert fald fået eet i...

EN AFLØSER FOR EJNAR?

Herved nogle forslag, jeg håber I vil tage op på jeres redaktionsmøde:

Fast sektion om arcademaskiner

Fast sektion med video/biografanmeldelser

En ordning med at indføre spilpræmier til alle, der får trykt mindst tre vittigheder i samme nr.

Mindre skærmbilleder, så der er plads til flere anmeldelser.

Nu er jeg efterhånden ved at blive træt af at se på Ejnars I kalder jeres nye figur. Tegningen skulle enten være lavet med blyant eller i D-Paint.

Anders, Fredensborg

Det var kloget, at du ikke skrev dit efternavn i brevet - du har fået Ejnar på nakken! Han spruttede et eller andet med, at "du kan selv være grim!", "læde skønhedsfacist!" og en masse mindre pæne gloser, der faktisk gjorde hans afskyelige ansigt endnu mere uformeligt og frastødende - vi troede det ikke muligt. Lidt efter faldt han dog til ro, og mumlede bedøvet at "hvor skulle han ellers få arbejde?".

Det er vi ret kolde over for. Derfor udskriver vi nu en rask lille omvendt skønhedskonkurrence om, hvem der kan sende os det mest passende Ejnar-logo. Det skal være i farver, og det skal enten være på et separat stykke karton eller i højopløsning i D-Paint. Vi vil også gerne have afløser for vores Hit! og Gold Game-logos, så fat penslen eller musen!

Kommer der noget tilstrækkelig kvalificeret ind, som vi vælger at bruge, skal vi nok kvittere med en generøs præmie!

KUNSTEN AT SKRIVE EN SPILANMELDELSE

Jeg springer alt rosen over (som så mange andre) og farer frem til et par hårde punkter.

Man får simpelthen ikke noget at vide i Gameplay-sektionen. Det virker også som om I ikke kan blive enige med jer selv om lay-outet (der var blad nr.9, årgang 8 en positiv nyskabelse).

Hvorfor skriver I ikke en objektiv beskrivelse af spillet, uden samtaler mellem opdigrede personer og andre spaltefordervende ting (som i A-Train og WWF European Rampage Tour). Bagefter kunne I så sætte nogle små kasser med et smilende eller et surt hovede, der illustrerer anmelderens mening om spillet. I denne kasse kan I så sætte spillet ned, eller rose det til skyerne, samt anbringe fiktionsamtaler (som i det engelske blad ZZAP!). På den måde kunne flere anmeldere give deres besyv med. Hvad siger I? Ikke plads nok? Jamen, så udvid Gameplay, og skær siderne med rigmandsbeskæftigelser og gummikyllinger ud.

Og helt ærligt, hvad er en anmeldelse uden screenshots? Tænk igen på Zzap, de havde mindst eet pr. spil. Man gider da slet ikke læse anmeldelser uden billeder (jeg gør i hvert fald ikke), så "kender" man ikke spillet.

Lige en kommentar til hende, der tværer sin søns blad ud med sorte overstregeringer: Censur er djævelens værk! Tror du ikke din søn alligevel kommer til at stifte bekendtskab med vildere ting end en hamstervits? Hvad skade gør det, at han kender lidt til verden, før han træder ud i den? Skal du også holde ham for øjnene, hver gang fjernsynet viser andet end påskekyllinger? Men ok, det lader jo til, at han får den tabte glæde igen i form af forkælelse.

Og kan I så se at vælte frk. Marlene Billedbedømmer af pinden. Hun må være blind for kvalitet! Og til hr. Christian Sparregis: Lad nu være med at overdynde mit brev med (blablabla - Red.)'er. Kan du ikke vente med at kommentere brevene, indtil du har læst dem (nej, det er lidt svært... - Red.)

En helt anden sag: Hvorfor er det nu så smart at kalde alle de faste punkter i bladet for engelske/amerikanske navne? Gameplay, Shorties, Gallery, Mailbox, Secret Service, Games Preview og Computer

Hotline 93!!! Jeg mindes dengang Mailbox hed COMpost. Men den amerikanske bølge skylder vel alt med sig. Dermed er jeg ved at være ved vejs ende. Tak fordi du gad læse mit brev (Ha! tænkte Sparregis og krammede det hele sammen til en kugle!)

Morten Nielsen, Glostrup

Nogen gange overvejer jeg, hvorfor min mor ikke bare kaldte mig Morten Nielsen lige som dig. Det er et pænt navn, folk kan stave det, og ingen ville moppe mig med det. Verden er ond!

Du er inde på noget ret interessant i dit brev: for hvordan skal en anmeldelse bygges op? Vi diskuterer det jævnligt, og er kommet frem til, at det vigtigste er at man finder sin egen personlige stil, men samtidig husker, at man skal fortælle om spillet. De to eksempler fortæller faktisk en del om spillet, men på en indirekte måde. Det er den måde JEG skriver anmeldelsen på, når budskabet er, at folk IKKE skal købe spillet! Hvis et spil kan bære det, bliver teksten mere beskrivende, men på samme måde, som folk ikke gider at læse en anmeldelse, der ikke har billeder (du har helt ret! Og vi gør os ret umage for at have billeder med altid - ofte flere!), gider folk heller ikke at læse anmeldelser, der er kedeligt skrevne - eller som er for pjattede.

Jeg synes, at vi har ramt stilen godt, og at vi alle fire skriver forskelligt. Nogen er lidt mere seriøse, andre lidt mere weird. Min opgave er at give de rigtige spil til de rigtige anmeldere. Og med faktaboksen er vi sikre på, at der i hvert fald kommer NOGET konkret ud af det.

ZZAP! blev frygtelig kedeligt, fordi alle hele tiden skulle skrive "jeg synes det som ham den anden sagde", og der var ikke plads til fleksibilitet. Brødteksten blev kedelig, fordi man havde skilt referat og selve anmeldelsen helt af. Men er vi for uenige, skriver vi bare en vetobox. Det sker nu sjældent.

Censur er grimt - og du har helt ret i det du skriver. Men synes du hamstervitsen havde så meget at gøre med det virkelige liv?

Iøvrigt bør du være taknemmelig for, at vi ikke skriver hele bladet i et Gitte Stallone-English hvor hvert second word faktisk is in engelsk.

TEGNE-TID!

Vi har i denne måned modtaget en ret rammende tegning fra Bo Evers - det ligner da vist noget, vi kender, hvad? Der er en spilpræmie på vej til Virum



TELEFONLÆSERSEXMARKED

Først og fremmest vil jeg gerne rose jeres ide om det telefoniske læser-marked, men der er visse problemer, når man af sikkerhedsgrunde har spærret sin telefon for Service 900-numre. Jeg er en af dem, der ser i bladet for at finde nye spændende ting (Jeg har haft 3 C-64, 1 C-128 og den A-1000, jeg har nu!), og hvordan skal jeg, uden at se i Den Blå Avis få brugte originalspil til små penge, eller for den sags skyld ekstra hardware, når jeg nu ikke kan ringe til det udmærkede læsermarked. Man kunne jo åbne for Service 900 igen, (pris ca. 300,-), men jeg bor sammen med 5 andre, der ikke har telefon, som godt kunne finde på at bruge numrene. Tjener I ikke nok på bladet, siden I skal have sådan et nummer?

Per Mortensen, Køge

Som du selv skriver, er nummeret en god ide. Det giver mulighed for at købe og sælge meget hurtigere, end hvis man skal vente på at bladet udkommer - man kan handle 24 timer i døgnet. Men det problem du nævner er faktisk stort. Ca. 20% af alle telefonabonnenter er ikke tilsluttet digitale centraler, og kan derfor ikke bruge numrene. Og så er der det problem, du nævner.

Jeg har ikke nogen mirakeløsning. Måske skulle du prøve at låne en telefon hos nogen andre, og så lægge de penge, du bruger mens du lytter. Det er mit bedste bud.

VIDEOFILM I DNC?

Jeg har været med de sidste tre år, og jeg må desværre erkende, at DNC har forandret sig...til det værre.

Der værste er film/videofilm-anmeldelserne.

Aldrig før er jeg blevet så skuffet over at have læst en af jeres artikler. Hvad gamle, kedelige videoer skal (skulle) i et Amiga-blad, - ja, det går altså over min forstand (og mange af vores venners).

Der er til at forstå, hvis man engang imellem anmelder film, hvor computere på den ene eller anden måde har været med i produktionen, men anmeldelser af "normale" film, hvorfor skal det være med, når man lige så godt kunne se dem i fjernsynet, og endda noget tid før jeres anmeldelser?

Please, DNC, bliv dig selv igen!

Der er en rigtig god ide med et par sider om demo'er, og lidt om Computer(!)musik ville også være fint. Jeg giver Mads Vester ret i, at et tegnekursus ville være rart, og gøre Gallery endnu bedre.

Desuden ville det være en god ide, hvis I lavede et par sider bag i bladet, hvor I kunne forklare nogle af de ting, I har skrevet om.

Eksempel: I DNC nr. 3/93 skrev I en ellers fed artikel om Verdens Største Demoparty: I artiklen skrev I en masse om rutiner.

Nu ved jeg tilfældigvis ikke hvad en rutine er for noget, så det vil le jo være meget rart, hvis jeg bare kunne bladre lidt i bladet, og så finde ud af, hvad det var. I forklarede også om vektor-grafik, og her ville det også være godt, hvis jeg kunne finde ud af, hvordan man laver sådan noget, i hvilke opløsninger o.s.v.

Og så et par spørgsmål:

- 1) Hvor lange demo'er kan man lave i f.eks. Red Sectors Demomaker?
- 2) Er det svært?
- 3) Hvor lange kan de være i Easy Amos, og hvor svært er det?
- 4) De demo'er I beskrev, er de lavet med en slags demomaker?
- 5) Hvordan reparerer man disketter, hvis Diskdoctor ikke er godt?

Nikolaj Sahstrøm, Hornbæk

Tak for dit brev! Lad mig starte med at love dig, at du og alle andre læsere har set den sidste anmeldelse af film og video i DNC. Ideen var, at mange af dem, der er interesserede i computere, også er interesserede i videofilm. Derfor blev det besluttet at prøve det, og at se, hvordan det egentlig gjorde sig i bladet. Det gjorde sig vist ikke særligt godt, og på et efterfølgende redaktionsmøde blev det næsten enstemmigt vedtaget, at det var en een-gangs-forfølgelse. For DNC skal ikke være et livsbladet, men et blad for computerejere (først og fremmest Amiga'ejere), der gerne vil vide noget om deres maskiner. Den målsætning skal vi nok tage mere alvorligt i fremtiden, så alt med film, video, musik og strikkeopskrifter er bandlyst fra disse spalter for tid og evighed.

Ikke mindst fordi vi har så lidt plads. Det kan desværre også betyde, at vi ikke får plads til din ordliste, der ellers er en god ide - vi vil tage det op på næste møde. Til dine spørgsmål:

Demo'er er svære at lave under alle omstændigheder. Easy Amos er et meget godt program for begyndere, der gerne vil forsøge at lave rigtige demo'er - men det er ikke helt let. De garvede programmører, som dem der lavede de ret imponerende demo'er fra showet, programmerer i C eller et af de andre "professionelle" sprog. Det er imidlertid temmelig svært, så du gør nok bedst i at starte med Easy Amos eller det ret nemme Red Sectors Demo Maker. Det er pæret at lave demo'er i, vel at mærke "klassiske" demo'er med scrolltext, vektorboobs og hvad det hedder alt sammen. De kan være rimelig lange, men det er svært at lave noget RIGTIGT imponerende med det. Det er til gengæld meget skægt.

Til dit sidste spørgsmål vil jeg anbefale Quarterback Tools, der kan klare en del genstridige disketter.

DET VITTEGE HJØRNE

Det var rart at se, at der endelig kom nogle vittigheder ind.

En Skoda og et æsel mødes.

"Hej bil", siger æslet.

"Hej æsel", siger Skodaen.

Pludselig begynder æslet at græde. Skodaen spørger hvorfor.

"Jo", siger æslet, "Når jeg kalder dig en bil, kunne du også godt kalde mig for hest!"

Martin Lang, Hillerød

En Amstrad-ejer siger til konduktøren: "Jeg skal have en billet til Nykøbing."

"Skal det være til Nykøbing Falster, Nykøbing Sjælland eller Nykøbing Mors?" spørger konduktøren.

"Det er lige meget", siger Amstrad-ejeren "min fætter henter mig på stationen!"

Martin Lang, Hillerød

Hvad er det, der er rødt når man kaster det op i luften og grønt, når det kommer ned?

- en tomat, der går agurk Thomas Sindberg Hansen, Ringkøbing

Et ældre par sidder i et cafeteria og deler en kylling. Da de er færdige, beslutter de sig for at trække ønsken, og manden vinder. Han lukker øjnene og ønsker, 5 minutter efter spørger konen, hvad han egentlig laver, og han spærrer forfærdet øjnene op og råber: "Hvad fanden, er du her ENDNU???"

Thomas Sindberg Hansen, Ringkøbing

En mand går til lægen og klager over, at han får erektion hver eneste gang han går en tur ned af gaden og ser en flot pige. Lægen svarer, at det er da bare at binde den fast til mandens ben, så går det nok alt sammen.

Næste dag står der i avisen: "Mand sparkede 5 damer ned på gaden".

Kristian Thy, Jystrup

OG ALLE DE ANDRE...

...Klaus Haase undrer sig noget over, at vi i DNC #2 og DNC #3 har bragt to forskellige anmeldelser af Indiana Jones and the Fate of Atlantis - og at vi har givet det forskellige karakterer!

- Jo, men det er faktisk to forskellige spil. I DNC #2 var det action-spillet, der virkelig er noget ho, og i #3 var det adventurespillet, der faktisk er ret brillant! Hvis I ikke allerede har det (men har ekstradrev eller harddisk!) bør I ikke tøve, men gå ud og købe adventure-spillet.

...Pia Aagaard fra Åsnæs er generelt glad og tilfreds, men savner gevaldigt en løsning til "The Fools Errand" i bladet.

- Hvis nogen af jer har den liggende, bør I ikke tøve med at sende den ind!

...Morten Rasmussen kunne godt tænke sig at vide, om det er muligt at køre PC-spil som Alone in the Dark og Rex Nebula, hvis man har en megabyte ram og Cross Dos V5.x

- Nix, der skal du have fat i en PC-emulator, eller endnu bedre: en PC.

...Simon Christensen roser Gameplay, så vi bliver helt flove, men indskyder også, at det er en dårlig ide at bruge en halv side på et opstartsblende som i anmeldelsen af Sim Earth.

- Det har du ret i, men det VAR nu det pæneste vi kunne finde!

...En bunke læsere har sendt os løsninger til Flashback...

- Og det var lidt dumt gjort - i skrivende stund har vi modtaget over 50, men ikke noget spil - det findes indtil videre kun på fransk eller som piratkopi!

...Martin Lang fra Hillerød ved ikke helt, hvordan han skal løse sit problem med ekstra-drev, og hvad han skal give for det. Desuden om det er rigtigt, at de nye spil ikke virker på A-500, men kun på A-600 og A-1200.

- De fleste butikker har gode ekstradrev til ca. 700 kroner, og med garanti er det ikke noget problem. Du skal nu ikke være alt for bange for, at dine spil ikke vil virke - der er så mange A-500 ude, at der stadig vil blive lavet spil til den. Men der kommer nok også spil, der KUN er til A-1200. Hils dine brødre!

Næste nummer!

udkommer torsdag d. 27. maj, og her kan du bl.a. læse om:

* CD-software

Vi kigger på en ordentlig bunke CD-ROM software til Amiga, og fortæller dig hvad der er værd at investere i.

* Film-magi!

Rumskibe eksploderer, mennesker forvandles til varulve, døde skuespillere genopstår... Altsammen takket være computerens indtog i filmindustrien. Vi har været i London for at besøge et af verdens førende special effects firmaer.

* RAM-udvidelser til Amiga 1200

Læs testen af flere RAM-udvidelser til Amiga 1200 - hvordan virker de, hvad koster de, og hvor kan man købe dem?

* Accelerator-test

Der er masser af muligheder for at få ekstra fart på din Amiga - det kræver "blot" et såkaldt accelerator-kort. Men en sådan karl kører alle dine programmer pludselig mindst dobbelt så hurtigt! Vi kigger på udvalget.

Med forbehold for ændringer.



HVOR TINGENE SKER

Synes du, det er svært at trænge ind i PC'ens forunderlige og særdeles forvirrende verden af mystiske fagord og underlige akronymer? Har du behov for at finde de korrekte ord? Eller vil du bare supplere din computerviden?

Så har du brug for Alt om DATA's ordbog, som samler de mest brugte udtryk fra PC- og arbejdsstationsmiljøet i en handy bog på 123 sider. Ordbogen indeholder 1.024 opslagsord. Og alle ordforklaringer er holdt i Alt om DATA's sædvanlige forklarende form, som ikke gør tingene sværere end højst nødvendigt.

Alt om DATA's ordbog koster 178 kr. inkl. moms og kan bestilles på girokortet, der sidder på den sidste nyhedsside.



audio media as



Piratkopiering

- og andre krænkelser af ophavsretsloven - del 2

Vi fortsætter med at se nærmere på nogle af de juridiske problemer, mange computerbrugere kan støde på. Vi koncentrerer os her om piratkopiering, sikkerhedskopier og cracking.

Af Aage Krogh Christoffersen

Law is some tricky shit, huh?

-Thelma (Geena Davis)

i "Thelma & Louise"

Med hensyn til spørgsmålet om piratkopiering har det EF-direktiv som vi omtalte i sidste nummer af DNC ikke medført ændringer i dansk ret. Det følger af ophavsretsloven §11, stk. 2, nr. 3, at det er ulovligt at "fremstille eksemplarer af edb-programmer i maskinlesbar form". Det er det så ikke alligevel, hvis man befinder sig indenfor reglen i §11a, stk. 1.

For det første skulle vi i den forbindelse hurtigt kunne blive enige om, at en almindelig kopi af et program ikke er teknisk nødvendighed for kørslen af programmet. Og omend mange måske køber programmer under forventning om, at de har ret til at kopiere frit af det, så må en sådan forventning siges at være illoyal. Når vi således er uden for de berettigede typeforudsætninger, er vi uden for §11a, stk. 1. Hvis man herefter ikke kan godtgøre en decideret aftale med programmets ophavsmand om, at han har givet én lov til at fremstille eksemplarer af programmet (hvilket er tilfældet, hvis det er et public domain-program), og man alligevel fremstiller et eksemplar, så er vi oppe i lovens udgangspunkt: §11, stk. 2, nr. 3. Det er i medfør af denne bestemmelse, at piratkopiering er ulovlig.

Straffen er bøde

Det gør her ingen forskel, hvad man skal bruge piratkopien til. Også kopiering til privat brug er forbudt. Det er også uden betydning, om man får penge for det eller ej, eller om man får kopien til gengæld for en kopi af noget andet. Straffen for overtrædelse af bestemmelsen er bøde. Hvis der foreligger skærpende omstændigheder, f.eks. i form af massekopiering eller kopiering for at opnå

betydelig vinding, kan man yderligere straffes med hæfte eller fængsel op til 1 år. Dertil kommer div. erstatningskrav fra de personer, hvis ophavsret man har krænket, og her taler vi ofte om nå mængder guld.

Den blotte besiddelse af en piratkopi er derimod IKKE strafbar. Imidlertid kan kopien stadig blive beslaglagt efter ophavsretslovens §57, medmindre man er i god tro om, at der er tale om en piratkopi OG medmindre kopien er erhvervet til privat brug. Det gælder med andre ord om at se ret uskyldig ud, når man skal forklare, at man troede, at Fast Eddie bare var programmøren.

Sikkerhedskopier

Boks 1: Ophavsretslovens §11a (uddrag)

§11a, stk. 2 - Den, der har ret til at benytte et edb-program, må fremstille et sikkerhedseksemplar af programmet, for så vidt det er nødvendigt for benyttelsen af det. Bestemmelsen i 1. pkt. kan ikke fraviges ved aftale.

Hvis softwareproducenten f.eks. i selve programmet eller i de medfølgende manualer giver brugeren lov til at tage en sikkerhedskopi af programmet, så har man naturligvis ret til at gøre dette. Producenten frasiger sig hermed et led i sin ophavsret overfor den, der har købt et eksemplar af programmet, og det har han selvfølgelig lov til.

Men ud over, at en sådan ret kan eksistere i kraft af aftalen med producenten, så har man i ophavsretsloven §11a, stk. 2 en lovhjemlet ret til at fremstille et sikkerhedseksemplar af et program, for så vidt denne fremstilling er "nødvendig for benyttelsen"

af programmet.

Denne formulering er lidt underlig, for strengt taget vil ethvert program kunne benyttes, uden at man tager en sikkerhedskopi. Det er desuden pr. definition umuligt, at en sikkerhedskopi skulle have noget som helst at gøre med selve benyttelsen af programmet. En sikkerhedskopi får jo først betydning, når man har benyttet programmet så meget eller i en sådan grad, at originaldisken dør.

For at forstå bestemmelsen må vi derfor se på, hvad man ville opnå med den, og det er her klart, at formålet har været at sikre brugeren af et program en adgang til at tage en sikkerhedskopi, men ikke en ubegrænset adgang. Det er ikke betryggende, at man ikke har været i stand til at formulere denne bestemmelse klarere. Men hvordan skal den så nærmere forstås?

Nødvendig kopiering?

Bestemmelsens anvendelsesområde må nok antages at være en smule bredere end retten til at fremstille formålsbestemte eksemplarer efter ophavsretslovens §11a, stk. 1. Nok må udtrykket "nødvendigt" også her forstås ud fra de loyale typeforudsætninger på området i forbindelse med at sikre sig mod tab af data. Men dels indeholder bestemmelsens ordlyd ikke den yderligere betingelse: "efter dets formål", og dels vil fremstillingen af en sikkerhedskopi sjældent kunne anses for illoyal.

Med hensyn til udtrykket "et sikkerhedseksemplar" må bemærkes, at der næppe hermed er tilsigtet en numerisk begrænsning til kun én sikkerhedskopi. Hvis det er nødvendigt for brugen af programmet (med henblik på risikoen for tab af data) at tage mere end én kopi, så har man lov til det. Det skal dog stadig være "nødvendigt for benyttelsen",

hvilket jo vil sige, at forventningen om at måtte tage en sikkerhedskopi skal være normal og ikke illoyal. Man må derfor ikke bare tage en kopi af et program for at have et reserveeksemplar.

Nyskabelse i dansk ret

Med gennemførelsen af direktivets regler på dette område er der desuden sket en nyskabelse i dansk ret. Efter ophavsretslovens §11a, stk. 2, sidste pkt. er det nu således, at retten til at tage en sikkerhedskopi nu ikke kan fraviges ved aftale.

Softwareproducenten kan altså ikke gyldigt forbyde brugerne af programmet at tage en sikkerhedskopi.

Hvis man sælger originaleksemplaret af programmet, har man ligesom med eventuelle formålsbestemte kopier, heller ikke længere ret til at benytte de sikkerhedskopier, man eventuelt har taget.

Crackingmoduler m.v.

Boks 2: Ophavsretslovens §55g

§55g - Med bøde straffes den, som forsætligt eller groft uagtsomt omsætter eller i kommercielt øjemed besidder midler, hvis eneste formål er at lade ulovlig fjernelse eller omgåelse af tekniske indretninger, som måtte være anvendt til at beskytte et edb-program. Overtrædelser af stk. 1 påtales af det offentlige.

Ikke kun hardware og software er omfattet af udtrykket "midler". Også skriftligt materiale, f.eks. i form af tekstfiler, der detaljeret informerer om, hvordan man fjerner kopispæringer, er omfattet.

Betyder det nu, at det er ulovligt at besidde et program som XCopy? Nej, for det første skal besiddelsen være i kommercielt øjemed. Endvidere er det afgørende efter bestemmelsen, om midlets "eneste formål" er at lette ulovlig fjernelse eller omgåelse af kopispæringer. Et program som XCopy kan næppe siges at leve op til dette.

Man kunne her hævde, at de midler, som bestemmelsen taler om, vel altid kan bruges til andet end at cracke, og at bestemmelsen derfor reelt er uden indhold. Imidlertid kunne man forestille sig, at bestemmelsen kunne læses sådan, at den rammer midler hvis REELT "eneste formål" er at lette ulovlig fjernelse etc. Men der er op til domstolene, her EF-Domstolen, nærmere at fastlægge, hvordan bestemmelsen skal forstås. Her fra redaktionens side vil vi ikke anbefale, at man tager chancen.

Oversat program- met "tilbage"

Et andet punkt, på hvilket direktivet er banebrydende for dansk ret er på spørgsmålet om retten til at foretage såkaldt "reverse engineering". En nogenlunde dækkende dansk oversættelse af begrebet kunne være "oversættelse og analyse". Begrebet dækker over den proces, der ligger i, at man tager et program i dets maskinlæsbare form (altså objekt-koden) og oversætter denne tilbage til noget, der ligner dens oprindelige skriftlige kildekode (sourcekoden/"sovsen") som denne så ud, før den blev compileret. Selve denne oversættelse vil typisk ske ved hjælp af en decompiler.

Det svarer nærmest til, at en bog, der er oversat til dansk fra engelsk, bliver oversat tilbage til engelsk. Oversættelsen bruger man så til at finde frem til principperne og ideerne bag programmet. Det er hele denne proces, der kaldes "reverse engineering".

Umiddelbart kan det virke underligt, at man overhovedet har reguleret denne proces; som forklaret ovenfor er ideerne og principperne bag et program jo ikke ophavsretligt beskyttet. Årsagen til, at spørgsmålet alligevel bliver behandlet i loven er, at for at nå frem til disse ideer og principper, der IKKE er beskyttede, må man bevæge sig igennem et område, der ER beskyttet, nemlig selve programmets kode. Det er således selve decompileringen, der er det problematiske.

Den generelle hovedregel er, at det er ulovligt at indlæse et program og decompile det for lige at se, om man kan opsnappe nog-



le tricks. Dette kan nemlig ikke retfærdiggøres som en loyal typeforudsætning efter §11a, stk. 1, hvorefter vi er oppe i hovedreglen igen: §11, stk. 2, nr. 3, og bødestrafteften venter i kulissen med et års hæfte eller fængsel som stand-in.

Mens som endnu en undtagelse til udgangspunktet har man i ophavsretslovens §11b fastlagt nogle betingelser, under hvilke det alligevel godt kan være lovligt at kopiere og decompile et program. Dette er tilfældet, hvor decompileringen er absolut nødvendig for at få et program, som man selv har udviklet, til at fungere sammen med andre programmer.

Secret Service er ulovligt!

Hvis man f.eks. har udviklet et program, som ikke kan køre samtidig med f.eks. Superbase, så må man undersøge koden i Superba-

se for at finde frem til de grundlæggende principper bag koden, således at man kan tilpasse sit program i forhold til disse principper. Det er vigtigt at bemærke, at der skal være tale om et program, der er udviklet selvstændigt i forhold til det program, man vil decompile. Og når man så har foretaget hele oversættelsen og analyseringen, må man stadig ikke bruge selve grænsefladerne fra det decompilerede program. Disse er jo beskyttede af ophavsretten til programmet. Men PRINCIPPERNE bag udformningen af dem må man godt bruge.

Der er dog nogle yderligere begrænsninger. Decompileringen må kun udføres af den retmæssige bruger eller på dennes vegne, og kun hvis de oplysninger, man har brug for, ikke kan skaffes på anden måde. De indvundne oplysninger må kun bruges til at få programmerne til at køre sam-

men, og oplysningerne må ikke videregives til andre.

Især det sidste er meget alvorligt. Det rammer f.eks. vores egen Secret Service. For det første er det formodentlig ulovligt at disassemble et program for at finde tips. En sådan handling kan vel næppe anses som en loyal typeforudsætning, hvorfor vi er uden for §11a, stk. 1 og oppe i hovedreglen igen. Men i medfør af §11b er det OGSÅ en ophavsretskrænkelser at videregive oplysninger, som man har fundet ud af via decompileringen. Og selv om man altså var programmør og stødte på et tip i forbindelse med en decompilering, der var lovlig efter ophavsretslovens §11b, ville det være ulovligt at give det videre til DNC.

Cracking

Ophavsretslovens §55g talte vi om ovenfor i forbindelse med spørgsmålet om crackingmoduler m.v. Bestemmelsen taler om ulovlig fjernelse af kopispæringer, hvilket altså vil sige en fjernelse, der krenker ophavsretten til programmet. Det må således logisk set også være muligt at fjerne disse på lovlig vis.

Den situation loven her nok giver plads til, er fjernelse af kopispæringer for at tage sikkerhedskopier. Som skrevet ovenfor har et softwarefirma ikke nogen mulighed for at forhindre dig i at tage en sikkerhedskopi af deres program, blot det er nødvendigt for brugen af programmet. Dette kan imidlertid i praksis være umuligt på grund af, at der er indlagt en kopispærring i programmet. Denne har man således muligvis ret til at fjerne, men kun hvis man gør det for at blive i stand til at tage den nødvendige sikkerhedskopi.

Konklusion

Måske synes du, at det hele virker meget uklart. Paragrafferne er formuleret i et underligt sprog. Men bortset fra de lidt spøjse formuleringer i §11a, stk. 1 og 2, hvor man skal stå pænt tidligt op for at forstå dem, er det hele nogenlunde enkelt.

Hvis du stadig er i tvivl om noget, så læs lige artiklen her én gang til. Det tager kun omkring 10 minutter. Er du derefter stadig i tvivl, eller har du i øvrigt nogle kommentarer, så skriv ind til Mailbox. Så vil Christian Sparrevohn og undertegnede i fællesskab se på det.

(Læs også artikel "Piratkopiering og andre krænkelser af ophavsretsloven - del 1" i DNC nr. 4/93)

Music-nonstop

Dine musikalske spørgsmål
besvares af Gert Sørensen.



ABSALON DATA

3.5" Disk NN (4.50/stk.) pr. 100	382,50
Citizen 120D - 9 nål-printer	1395,00
3.5" Diskdrev A-500 intern	810,00
3.5" Diskdrev A-2000 intern	580,00
3.5" Diskdrev ext. m. bus/atfr.	635,00
Competition Pro 5000 joystick	145,00
Competition Pro Mini joystick	160,00
Competition Pro Star joystick	225,00
The Arcade Joystick	230,00
Danjoy joystick	210,00
Memorymaster I. A-2000 m. 2Mb	1270,00
Memorymaster I. A1200/1/4/9MB ringl.	190,00
512 Kb ramudvidelse t. A-500	300,00
2 Mb ramudvidelse t. A-500	1710,00
1 Mb ramudvidelse t. A-500 plus	520,00
1 Mb ramudvidelse t. A-600	675,00
Multiplaykabel til 2 Amigaer, 1,8 m	150,00
Multiplaykabel til 2 Amigaer, 5 m	190,00
Støvvlug, reglavlut A-500/600/2000	95,00
Farvebånd til Star LC 10/20	50,00
Strømforsyning til A-500	525,00
Kickstart v. 2.05 ROM-kreds	575,00
Diverse IC-kredse	ring
Lapels til 3.5" disks til printer	0,50
- 100 stk.	350,00
Oktagon 508 m 170 Mb AT-HD	4050,00
Oktagon 2089 m 170 Mb ATHD	3835,00
85 Mb Conner Hd t. A1200	3215,00
Kvalitetemus	235,00
Bootelektor A5/5/2000 fra	140,00
DANCOM 14400 Faxmodem ex	4435,00
DANCOM CS2400 Bps ext.	1505,00

Ring om tilbud på harddisksystemer

Vi reparerer også gerne din Amiga til rimelige priser - ring for et tilbud inden du afleverer computeren.

Alle priser incl. MOMS
MOMS-registrerede forhandlere og

ABSALON DATA
Vangedevej 216A
2860 Søborg

Tlf.: 31671193 FAX: 31671197
Ma. - Fr.: 124 - 18 Lø.: lukket

Musik under AmigaDOS3.0

Jeg er blitt bitt av musik-bacillen, og har i den forbindelse noen spørsmål!

1. Vet du om et godt musikk-program som fungerer under 3.0? Det bør kunne brukes både med og uten synthesizer. Det bør også være avansert nok til å tilfredsstille den erfarne bruker, samtidig som den uerfarne kan forstå noe av det.

2. Kan du anbefale en god (og ikke for dyr) synthesizer?

3. Når kommer Commodores nye lydchip? Kan den brukes på Amiga 1200. Takk for en lettforståelig spalte.

Roland Mauseth
7940 Ottersøy
Norge

Det glæder mig at også du er blevet bitt af musik-bacillen!

Spørgsmål 1: Både Bars & Pipes Prof. (2.0 udgivet marts 93) og Dr.T. 3.54 fungerer problemfrit under WB 3.0. Begge programmer kan bruges med og uden synthesizer og dækker behovet for den erfarne bruger. Bars & Pipes Prof. er dog på grund af sin grafiske opbygning nemmere at give betegnelsen "easy to use".

Spørgsmål 2: Det er svært at

pege på en bestemt synthesizer, men hvis du har tænkt dig at bruge flere lyde til dine indspilninger, skal du se efter en "multitimbral" synthesizer f.eks. Kawai K1, Kawai K4, Kawai Spectra eller i den lidt dyrere ende f.eks. Ensoniq SQ1 eller Ensoniq SD1. Du kan også vælge et 2-delt system med f.eks. en Roland Midikeyboard PC-200 MKII og et GS/GM standard lydmodul: Yamaha TG 100 eller en Roland i Sound Canvas serien, SC7, SC33 eller SC55. Disse lydmoduler kan spille op til 15 instrumenter + et helt "trommersæt" på en gang.

Spørgsmål 3: Iflg. Commodore varer det nogen tid før den nye 16 bits lydchip kommer på markedet. Fra anden uofficiell kilde er det blevet mig oplyst at lyd-chippen er lige på trapperne til A4000, og at der kommer en version til A1200.

Jeg håber du kan hjælpe mig med følgende spørgsmål. Jeg har i længere tid arbejdet med musikprogrammer Protracker, som har 4 spor, 2 til højre, 2 til venstre kanal. Problem: har man først brugt 2 spor til en synthlyd, så er det jo lidt tamt med denne begrensning. Derfor vil jeg høre: Kan man få et musikprogram

(sequencer) med f.eks. 8 spor, og hvor man kan bruge moduler fra Protracker og ligge dem ind i f.eks. en sequencer. Således kunne man så bruge 2 spor til trommer, 2 til bas, 2 til synthakkorder, 2 spor til lydeffekter. Det er jo lidt svært at optage 2 spor ad gangen ned på en båndmixer. Jeg håber du kan hjælpe mig og evt. har en cirkapris på sådan et program (Hvis det findes?)

Lars Hansen
Sci. Olaistræde 1
4400 Kalundborg

Sequencerprogrammet MIDI Recording Studio (MRS) fra Dr.T. kan indspille op til 8 spor og bruge 8-16 lyde ad gangen, en betingelse er dog at lydene/instrumenterne skal være i det såkaldte iff-format. Med bl.a. Audiomaster kan du save/load i det ønskede format (iff). Programmet koster kun 375,- kr.

AMIGA BREVKASSE

Har du spørgsmål vedr. Amiga-musik, så skriv til:
Der Nye Computer
St. Kongensgade 72
1264 København K.
Mærker "Musik nonstop"



MASKINCODE OG C-PÅ AMIGA

Nu kan du få et kursus i at programmere din AMIGA. Kurset giver dig færdigheder i at udnytte AMIGA's fantastiske muligheder. Behersk DMA-kanaler, COPPER, BLITTER, OVERSCAN, INTERRUPTS, BOBS, SPRITES, HAM og meget mere.

LAV DINE EGNE PROGRAMMER

Hvert kursus består af 12 breve og 2 disketter. Du får tilsendt et brev om måneden, medmindre andet er aftalt. Bliver du i tvivl om noget i kursusforløbet, får du GRATIS vejledning.

RISIKOFRIT - FULD RETURRET!

Hvis du returnerer det første brev inden 10 dage efter modtagelsen, udmeldes du automatisk og får refunderet brevetets pris. Du kan melde dig ud af DataSkolen, når du selv ønsker det.

Nyhed! Kursus i VECTOR

YDERLIGERE INFORMATION PÅ TLF. +45 49 18 00 77

Ja!

Jeg vil gerne benytte mig af DataSkolens gode tilbud og ønsker at modtage brevkursus i:

- ▶ Maskinkodeprogrammering på AMIGA kr. 133,- pr. brev
- ▶ C-programmering kr. 133,- pr. brev
- ▶ Diskette med program eksempeler kr. 76,- pr. disk
(kun ved bestilling af kursus)
- ▶ C-64 maskinkode programmering kr. 98,- pr. brev

NYHED
Vectorkursus
grafik/redimensional
Ring og hør
Pris 398,-
incl. diskette

Sendes
ufrankeret

DataSkolen
betaler porten

Jeg betaler mit første brev således:

- ▶ Forudbetaling vedlagt på check
- ▶ Efterkrav. Betaler betales ved modtagelsen samt efterkravsgebyr på kr. 30,-
- ▶ Forudbetaling indsat på giro 7 24 23 44

Navn: _____

Adresse: _____

Postnr./By: _____

DATASKOLEN

Postboks 62
+++ 309 +++
DK-2980 Kokkedal





En smagsprøve fra fremtidens store kolde spille-bord.

ZOOL-OGISK!

Der er ingen grænser for den succes, som den lille ninja-myre har haft - især i England. Som du måske husker var Jakob Sloth ikke alt for begejstret, da han skulle annoncere første udspil med Gremlins megastar i hovedrollen - men sandsynligheden taler for, at hverken Jakob eller vi andre har set det sidste til Zool.

I en pressemeddelelse under-

streger Zool, at han ikke er en myre. Han forsøger samtidig at forklare forskellen på en myre og en "intergalaktisk kosmos-krieger", og det skulle være til at fors-
tå.

Og samtidig mumlede han et eller andet med Zool 2.

Vi kan desværre ikke sige noget om Zool 2 endnu, men det kommer altså, hvad enten vi vil det eller ej. Og samtidig kan vi lige så godt indstille os på, at Zool inden længe stikker sit lille sorte hoved frem i en lang række spillehaller! Bell Fruit Manufacturing er nemlig gået med til at lave en spillehalsversion af Zool, der i høj grad kommer til at ligne Amiga-udgaven, men med mere end 100 baner.

Vi kan næsten ikke vente til det bliver sommer...

UNIVERSAL MONSTERS

Dracula. Frankensteins monster. Mumien. Wolf Man. Frankensteins brud. Monsteret fra den Sorte Lagune. Ikke ligefrem gæstelisten til en børnefødselsdag med røde sodavander og boller. Ikke nok

SEAL TEAM

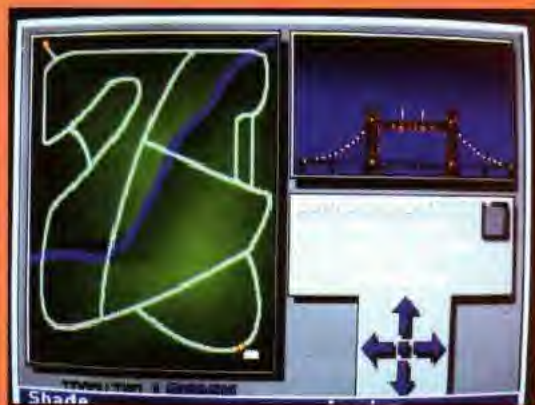
Under Vietnamkrigen var der mange specialstyrker, der tilkæmpede sig berømmelse og berygtethed. Blandt dem var der Seal, en slags elite marinesoldater, der kunne mere end den gennemsnitlige KFUM'er. Og nu er det din tur til at prøve kræfter mod de nådesløse Viet Cong'er og for den sags skyld hele den nordvietnamesiske hær. Der er mere end 80 missioner, der skal løses i det farlige Mekong-delta.

Det lyder måske umiddelbart som en blanding af Green Beret og Airborne Ranger, men Electronic Arts lover, at Seal Team snarere bliver en krydsning af Gunship 2000 og Special Forces. Spilleren kommer nemlig til at opleve handlingen fra et 1. persons perspektiv, ganske ligesom i en flysimulator. Vil man hellere have et større overblik, er det muligt at følge spillet fra en masse andre forskellige synsvinkler - hvordan er udsigten f.eks. fra der hvor dine mænd står - eller fra hvor fjenden ligger?

Det bliver også muligt at gå fra Real-time 3-D til et mindre hæsbæsende kort, der skal bruges til planlægningen. Det er også herfra at du kan anmode om artilleri-støtte, hjælp fra helikoptere eller kanonbåde. Det er helt op til dig selv, om du vil fare frem med så meget ildkraft som muligt, eller om du hellere vil forsøge at snige dig igennem fjendens linjer uden at blive opdaget.

De mere end 80 missioner er alle baseret på rapporter fra Vietnamkrigen - dine missioner er altså blevet udført i virkeligheden, og du får hele tiden muligheden for at sammenligne dine færdigheder med de rigtige, rå børster, der satte både deres egne og andres liv på spil i 1960'erne...

Forventes ude til PC i slutningen af maj, og til Amigaen noget senere.



HOT HATCHES

Bag denne arbejdstitel gemmer der sig det nyeste racerbilspil fra Ocean, som skulle være ude inden alt for længe. Pressemeddelelsen afslører imidlertid også, at mange ting ikke ligger helt fast endnu, så forvent ikke at se det før til efteråret.

Som det sig her og bør i den type spil, er der masser af baner at køre på. Paris, London, Amsterdam, New York og Las Vegas er bare nogle af stoppene på den lange rejse, og det er selv op til køreren at bestemme, hvilken vej han tror er hurtigst.

Før en gang skyld er køremasiner ikke helt ubetalelige - i hvert fald ikke så lang tid, der køres i Europa. Forbered dig på at starte turen i en Peugeot 205G, T.I., i en lille Ford Fiesta, i en Golf eller en af de tre andre normale personbiler, for derefter at skifte til Dodge Stealth, Ford Mustang eller Corvette LTI i USA.

Ocean har for en gangs skyld forsøgt at lave en simulation, og umiddelbart ser det da også rimeligt "seriøst" ud. Spilleren kan få oplysninger om bilens acceleration, vægt, bremse-afstand, brændstofforbrug og naturligvis rophastighed og hestekræfter. Der står så spilleren frit for at vælge den bil, der passer bedst til den pågældende bane.

Selve banens opbygning skulle også være spændende: I hvert område vil der være et særligt kendetegn - f.eks. Eiffeltårnet i Paris - og forvent heller ikke at du får lov til at køre i fred for fodgængere, politifolk og lyskryds. Husk også, at man ikke kører i samme side af vejen i England og Frankrig!

Mellem hver bane vil det være muligt at forbedre bilen for de penge, man har tjent undervejs, så det er her, der kan skiftes hjul, tunes bremsen og i det hele taget få godt med olie på tøj.

Det ser lovende ud, og både PC og Amiga-ejere kan godt begynde at glæde sig.

med, at de hver for sig har hærget utallige amerikanske byer i lige så mange gyserfilm. Nu har de slået sig sammen for at erobre verden.

Herefter følger en meget lang og kedelig historie om hvordan de hver især holdt op med at dræbe uskyldige og med at drikke litervis af blod. Hvordan Dracula hiver tænderne ud af endnu en jomfru, og møder Mumien og de andre på det lokale gadehjørne. Der er selvfølgelig kun een, der kan stoppe angrebene fra de samlede monstres kræfter. Din nabo.

Universal Monsters ligner i høj grad de gamle isometriske spil, der blev lavet så mange af på C-64. Hovedpersonen Alex kan løbe, hoppe og svømme, og der bliver brug for alle evnerne i det mystiske gamle hus, spillet foregår i. Uheldigvis er det ikke kun

de 6 monstre, der beboer de mange værelser. Alex må være forberedt på at tage kampen op mod spøgelser, skeletter, rotter og gærmus. Hvis Alex ikke vil klare sig med rå muskelkraft alene, er der masser af muligheder for at finde særlige våben, nøgler og kortstykker, der gør det hele lidt nemmere.

Der endelige mål er at finde Stjerne-kammeret, hvor flere magiske ting skal anbringes på en bestemt måde, for at bryde de 6 monstres magt. Men tro ikke, at de giver op så let!

Vi håber på at annoncere både Amiga- og PC-versionen næste måned.

Det Alternative Hjørne - SID2

Af Anders Christensen



SID2 er næsten lige så godt som det fuldt kommercielle DirectoryOpus, og som bruges bl.a. til at holde rede på ens filer på f.eks. harddisken. SID2 er Shareware, hvilket betyder at det er ca. 4 gange så billigt som DirOpus.

De fleste har prøvet at kopiere og slette filer med deres WorkBench, ynsker man en mere avanceret form for filbehandling, bliver man nødt til at benytte AmigaDOS der er yderst fleksibelt, men til gengæld også svært at lære. De mange lange syntakser, der skal til for at kopiere blot den mindste fil, kan få selv den mest erfarne programmor til at ty til hjælpeværktøjer som f.eks. programmet SID2.

Sætter ventetiden ned

SID består af to vinduer, der hver

repræsenterer en skuffe på en vilkårlig disk. Du kan kopiere og flytte filer mellem de to vinduer, eller foretage andre operationer i hvert vindue for sig. Hver gang du vælger en ny skuffe, gemmer SID indholdet af den forrige i hukommelsen, så den lynhurtigt kan finde indholdet af den pågældende skuffe frem igen, hvis du vender tilbage senere. Denne funktion, der kendes fra de dyreste kommercielle programmer, er yderst behagelig og sætter ventetiden på indlæsningen af skuffer med mange filer ned til et par sekunder.



Vigtigst for programmer som SID2 er muligheden for at skræddersy sit eget kommandopanel i bunden af skærmen. Her kan du frit definere flere kommandoer på hver eneste gadget.

Den vigtigste funktion for denne slags programmer, er muligheden for at skræddersy sit eget kommandopanel i bunden af skærmen. Dette krav understøtter SID til fulde, da du frit kan definere kommandoer på hver eneste gadget. På den måde kan du placere dine kommandoer i lige nøjagtig den rækkefølge du ønsker. Du kan også ændre farven på hvert enkelt gadget, således kommandoer der involverer en vis fare for tab af data, fremstår med en anden farve. Hvis det ene kommandopanel i bunden af skærmen ikke er nok, vil et klik

med højre museknap bringe et nyt frem.

Det betyder at du kan have adskillige paneler i lag under hinanden, som du kan "bladre" imellem med højre museknap. Dette resulterer naturligvis i et uendeligt stort antal kommandoer til din rådighed.

Har svar på alle spørgsmål

SID indeholder en række indbyggede kommandoer, hvoraf langt de fleste svarer til de AmigaDOS kommandoer du finder i dit C directory. Hvis du ønsker at



SID2 er utroligt brugervenlig, og man kan få en begynderhjælp, hvor alle funktioner i SID gennemgås. Derudover er der en gloseliste, hvor man kan slå udtryk i programmet op, og få en beskrivelse af deres betydning.



Ønsker du at benytte SID som en slags platform til opstart af større programmer, kan du definere disse i menuerne. Her kan du også ændre farverne og definere en hotkey, hvormed du kan aktivere menuen via tastaturet.

udføre mere avancerede opgaver, såsom at indlæse et billede eller høre samlet lyd, bliver du nødt til at have et program liggende på din disk til det bestemte formål. For at eksekvere programmet via SID, benytter du kommandoen LAUNCH, der kan sende forskellige parametre til programmet når det eksekveres.

Hvis man dobbeltklikker med musen oven på en fil, vil SID undersøge hvilket filformat der er tale om. Kender SID filtypen, som f.eks. kan være IFF ILBM, vil programmet automatisk køre det eksterne program, der viser IFF billedet. Som noget unikt for SID, kan du for hver enkelt kommando definere en tastatur kombination, så du f.eks. aktiverer delete kommandoen med højre-alt-d. Denne funktion er smart, da man med en hånd kan styre musen rundt på skærmen og med den anden aktivere de enkelte kommandoer.

At SID er brugervenlig kommer specielt til udtryk, når man ser på den avancerede hjælp, som programmet stiller til rådighed for brugeren. Man kan få en begynderhjælp, hvor alle de simple funktioner i SID gennemgås. Derudover er der en glosliste, hvor man kan slå alle de specielle udtryk i forbindelse med programmet op, og få en beskrivelse af deres betydning. SID stopper ikke her - hold CTRL i bund og klik på et vilkårligt gadget på skærmen, og SID vil omgående præsentere dig for dets funktion. Der findes næsten ikke et spørgsmål, som SID ikke kan svare dig på. En support som kun få kommercielle programmer tilbyder.

Start andre programmer med SID

En af de lækre ting ved SID, er de mange konfigureringsmuligheder. Der findes et hav af menuer med det formål at konfigurere programmets utallige parametre, der bestemmer hvordan SID fungerer ned til mindste detalje. Du kan frit vælge om directories skal stå over eller under filerne. Du kan vælge to directories, som programmet skal starte op med. Du kan vælge hvor langt fra hinanden hvert gadget skal stå, og hvor store de skal være. Man kan definere skrifttyper og farver. Listen er uendelig, og SID må betegnes som et af de mest konfigurerbare programmer inden for denne genre.

Ønsker du at benytte SID som en slags platform til opstart af større programmer, kan du definere disse i menuerne. SID lader dig definere dine egne menuer gennem en requester, hvor du

også kan ændre farverne og definere en hotkey, hvormed du kan aktivere menuen via tastaturet. Denne funktion gør SID i stand til at være centrum i din opsætning, hvorfra du kan eksekvere andre programmer.

På grund af sine konfigureringsmuligheder og sit hjælpesystem, må SID betegnes som et velegnet program til begynderen såvel som den professionelle bruger. Det er lykkedes programøren Timm Martin at skabe et program, der let kan erstatte de fleste kommercielle produkter af samme type. Programmet er dog ikke gratis, og shareware-prisen er sat til \$25.

For at sikre sig folk respekterer denne pris, har Timm Martin udeladt rutinen i programmet, der gemmer konfigurationen på disk. Det betyder man bliver nødt til at bruge programmet i sin grundkonfiguration på næsten alle utilsites, der kan installeres ved hjælp af det medfølgende program QuickPrefs. Programmet som SID er vidunderligt, hvis man arbejder seriøst med sin Amiga, og både professionelle brugere såvel som amatører kan bruge programmet. Få fat i SID nu og se om det også er noget for dig. Senere kan du jo altid skaffe dig den registrerede version og begynde for alvor.

Fakta

Navn: SID2
Programør: Timm Martin
Type: Shareware
FFish: 651
Saga BBS: SID2.LHA
Pris: \$25

Sådan får du fat i SID2

Postordre:
Michael Jensen
Postbox 2134
6705 Esbjerg Ø
Tlf: 75145180
Postgiro 1 93 52 40
Pris: 20 kr. incl. diskett og porto
1 uges leveringstid

BBS System:
SAGA AmigaBBS
2400 baud CCITT, 14400 bps
HST/42bis, 8N1
Sysop: Per Hansen
Tlf: 31163217

Tak til Alcotini Aalborg for lån af Fred Fish serien.

Ansvarshavende udgiver:

Klaus Nordfeld

Chefredaktør:

Christian Møntzen, DJ

Vigtigt:

Artikler og fotos i "Det Nye Computer" må ikke udnyttes i annoncer eller anden kommerciel sammenhæng, uden forlagets skriftlige accept. Citater med tydelig kildeangivelse accepteres. Forlaget har ret til at aftrykke og udgive indsendte programmer på andre medier end i bladet. Forlaget påtager sig intet ansvar for eventuelle trykfejl.

Abonnements-service:

Telefontid: 11:00-16:15, lok. 25

Telefon: 33 91 28 33

Telefax: 33 91 01 21

Postgiro: 9 71 16 00

Arabonnement kr. 578

1/2-års abonnement kr. 198

Hvis bladet er enten forsinket eller udebliver, bedes du rette henvendelse til dit lokale postkontor.

Annoncer:

Audio Media A/S

St. Kongensgade 72

1264 København K

Telefon: 33 91 28 33

Telefax: 33 91 01 21

Annoncechef: Erik Lennings

Konsulenter: Mads Møller, Anne Riber

Redaktion og udgiver:

Audio Media A/S

St. Kongensgade 72

1264 København K

Telefontid: torsdag mellem 15-16

Produktion:

Dimensia III GraEX

PrePress

ColourPrint North

Distribution:

Danmark: DCA, Avispostkontoret

Norge: Narvesen

Medlem af:

Dansk Fagpresse

Tilmeldt:

Dansk Oplagskontrol

Gallup's DRB index.

COM-BBS:

"Det Nye Computer's" Bulletin Board System kører 24 timer i døgnet, 7 dage i ugen, med 1200/2400 Baud, 8 databit, 1 stopbit og ingen paritet. Brug ikke dit abonnementsnummer som password, men et efter eget valg. Følg instrukserne på basen for at blive registreret som bruger. "COM-BBS", telefon: 33 13 20 03 SysOPs: Claus L. Jeppesen & Hans H. Bang

AMIGA STÆRK NYHED

AMIGA 600 WILD!

Sæt m/Grand Prix - Pushover - Silly Putty DeluxePaint III, Amiga katalog
Før pris 4.925,-

nu 2.995,-

AMIGA 600-40 AMOK!

Sæt m/40MB HD, m/BLA, Interspread, Interword, Interbase, Alphabudget, Paint samt 3 spil

nu 4.495,-



AMIGA 1200
incl. mus nu 3.995,-

Disketter	AMIGA Diskdrev	Monitor
3 1/2" Floppy disketter 100% fejlfri 10 stk. kun kr. 45,- 100 stk. kun kr. 399,-	 Amitech 3 1/2" diskdrev Silent Drive, "No Click" Før 899,- kun kr. 799,-	 Commodore 1084S Stereo Monitor, Lev. Incl. Amigakabel, kun kr. 2.399,-
Disketteboks 3 1/2" 40 stk. kun kr. 39.95 100 stk. kun kr. 59.95	Commodore 64  C 64 Terminator 2, Populær hjemmescomputer, med Terminatorspil samt tegne- og musikprogram, kun kr. 795,-	Commodore 1541II Diskdrev til Commodore 64 Leveres med Interword Dansk tekstbehandlingsprogram Nu kun kr. 999,-
	Commodore 64  C 64 Terminator 2, Populær hjemmescomputer, med Terminatorspil samt tegne- og musikprogram, kun kr. 795,-	Commodore PC SL-386-25/40 kun kr. 4.995,- En populær PC'er med stor arbejdsstyrke Monitor: Mono VGA kun kr. 1.244,- farve VGA kun kr. 1.999,- farve SVGA kun kr. 2.494,-

OLSEN FOTO

Frederiksborggade 7 1360 København K (v/Nørreport Station) Tlf. 33 12 34 40
Nørreport 16 4100 Ringsted Tlf. 57 67 05 25

APROPÓS

PUBLIC DOMAIN

Af Morten Blaabjerg,
Hard Joy PD

Morten Blaabjerg fyrer en bredside af mod firmaer, der tjener penge på at sælge Public Domain til overpris.

Jeg er ganske alvorlig træt af, at PD/Shareware-konceptet misbruges så det driver her i landet. I Kupon-Nyhederne sælger et firma der kalder sig "CAT Computer Club", PD-programmer til en pris på ca. kr. 100 for to programmer. Da jeg så det, fik jeg en bitter smag i munden.

Og jeg blev aldeles rasende, da jeg så at "CAT" nu åbenlyst er begyndt at sælge disse programmer i f.eks. Obs!-varerhuse, til en 50'er pr. program.

For den almindelige forbruger i Danmark, familie-faderen der vil gøre sin søn glad ved at tage nogle spil med hjem, eller ham som i et af landets varehuse køber en mystisk spil-pakke med 50 spil for 200 kr., i den forhåbning at der da må være NOGET godt, når der er hele 50 spil, ved ikke at de bliver snydt, når de køber disse spil.

Ideen med Public Domain og Shareware er at programmet er gratis, at man udelukkende betaler for disketten og evt. omkostninger forbundet med kopiering og forsendelse. Hvis man synes om og bruger programmet og føler sig moralsk forpligtet hertil

kan man sende et mindre beløb til programmøren, der har gjort et godt stykke arbejde.

Nogle mennesker opretter PD-biblioteker, med et ofte kæmpe antal diske liggende, med programmer af alskens slags, hvorfra den almindelige bruger kan anskaffe sig de programmer han nu har lyst til, for en pris der typisk ligger mellem 10 og 20 kr. pr. disk, hvilket altså kun dækker diskettens pris, kopiering og evt., forsendelse. Det er skik og brug og almindelig forretnings-etik at man ikke tager penge for selve programmet.

Der er hurtigt opstået en tradition for PD-biblioteker i England, mens der stadig kun findes få (og små) biblioteker herhjemme. PC-ejere har bedre muligheder end Amiga-ejere, der næsten udelukkende er overladt til folk som de bag "CAT Computer Club", der har en mega avance på de PD-programmer de uretmæssigt sælger. Alternativer er at bestille programmerne fra de engelske PD-biblioteker, men kun et fåtal gider det. Resultat: Firmaer som "CAT" der ved at udnytte den store uvidenhed om konceptet herhjemme, og en

aldeles effektiv markedsføring, tjener store penge på andres arbejde, ved uretmæssigt at sælge PD.

Programmørerne af de programmer som "CAT" sælger, tjener ikke en øre ved salget. De 50 kr. som man betaler går lige lukket ned i indehaverens lomme. Måske har "CAT" nogle udgifter til deres såkaldte "Hotline Service" og trykning af danske brugsvejledninger. Foranstaltninger der er til grin, ihvertfald hvad angår langt de fleste PD-spil, hvor simplicitet er nøgleordet. Ikke en gang et tre-årigt barn behøver nogen "dansk brugsvejledning", eller "hotline" for at kunne spille PD-spil som "Wet Beaver Games", "Biplanes" eller "TANX".

Det "CAT" foretager sig er ligeså galt som det crackere foretager sig når de opretter små undergrunds-firmaer, der sælger pirat-kopieret software. De tjener penge på andres arbejde. Og jeg synes næsten det er værre, fordi "CAT" tager en overpris for deres produkter, hvor de fleste crackere dog går i modsat retning.

"CAT" vil hævde at de ikke gør noget ulovligt. Og det gør de sik-

kert ikke. Men der er sgu også noget der hedder moral, og sans for hvad der er rigtigt og forkert.

Der er folk som de bag "CAT", der ødelægger et godt initiativ. PD-programmer har for de fleste vedkommende ikke samme dybde som kommercielt software, og kan slet ikke holde til det prisniveau som "CAT" har lagt. De lever i og med at de er PD. Programmer af meget svingende kvalitet, men også et meget bredt og varieret udbud, fordi de ikke er afhængig af en stor målgruppe. Alle kan finde noget de kan bruge indenfor PD. Og det er jo hoved-ideen at programmerne er gratis, så enhver kan se og selv bedømme om det er noget man vil bruge tid og måske penge på.

For det første er det imod konceptet. PD skal ikke sælges. Forbrugeren taber alt ved det. Programmerne har ikke den høje standard købe-programmer må have, og kunden bliver snydt af helvede til. Programmerne lever i kraft af at de er PD. Og for det andet misbruges programmørernes arbejde på det groveste. De ved sandsynligvis slet ikke hvad der foregår, eftersom mange er udlændinge. I begge henseender er det dybt uansvarligt og direkte moralsk forkert.

PD er et trin på vejen henimod et mere åbent og mindre fastlåst software-marked i Danmark, til gavn for både programmør-spiter og computerbrugere af enhver slags over det ganske land. PD-programmerne er et oplagt alternativ til både pirat-kopier og købe-spil, og åbner op for mange nye og spændende programmer, som kun kan eksistere i kraft af at de er PD.

Jeg starter nu mit eget PD-bibliotek, der forhåbentlig kan være med til at bremse "CAT", idet det de foretager sig vil være udelukket med en fornuftig konkurrence. Jeg tror ikke på nogen lovgivnings-løsning. Det er ikke flere love vi har brug for. Det vi har brug for er at folk mander sig op og gør noget for det de mener er rigtigt. Jeg vil gøre mit.

Apropos er DIN side. Har du en mening du gerne vil uddybe har du chancen her på siden. Send dit indlæg ind til os på adressen:

Der Nye COMputer, St. Kongensgade 72, 1264 København K, og mærk kuverten "Apropos". Indlæg over 7000 tegn accepteres ikke.

InteractiVision præsenterer:

En Ny Generation. Version 2.0

- Understøtter AREXX.
- Indbygget on-line-help på skærmen.
- Bruger interface: 2.0 Look.
- Ny avanceret printerstyring.
- Let tilgængelige danske manualer
- Og meget, meget mere...



Pris pr. program kun kr.

695,-

Incl. moms

INTERACTIVISION
THE NAME OF PRECISION

Henvisning til nærmeste forhandler:
Tlf. 8680 2700

ÅRETS BEDSTE AMIGA

STEFFENSEN, FLEMMING
CARL JENSENSVEJ 13
DK-8260 VIBY J.

- hos Danmarks største Commodore forhandler

med CDTV

incl. tastatur, fjernbetjening,
diskdrev og mus...

Commodore's AMIGA behøver vist ikke den store beskrivelse - hver 10. computer, der sælges i Danmark er en AMIGA - derfor er udvalget i spil og programmer imponerende.

Lige nu får du en CDTV med oven i købet - en teknologisk landvinding, der tilsluttet dit TV - gi'r dig mulighed for at afspille CD'er med musik, grafik, video, spil og meget mere.

En enkelt CD-ROM rummer, hvad der svarer til 681 almindelige disketter... kan du se mulighederne!

Commodore AMIGA/CDTV samt
Gyldendals elektroniske leksikon
"FAKTA" (værdi 1.200,- kr)

2.995,-

incl. moms

euroACTIV er en europæisk kæde med over 2000 foto- og elektronikbutikker i Finland, Norge, Danmark, Tyskland, Holland, Belgien, Frankrig og Spanien.

Her finder du ACTIV butikkerne i Danmark



ÅRHUS: ALLERØD: ALLERØD COMPUTERCENTER, M.O. Møllerhøj 12, TI. 42 37 18 55. **BRONSHØJ:** BRONSHØJ FOTO, Fjellerupvej 165B, TI. 31 85 28 81. **FREDERIKSSUND:** FREDERIKSSUND FOTO, Jernbanegade 30, TI. 40 11 13 15. **FREDERIKSVÆRK:** SANGHEIM FOTO, Nørregade 28, TI. 42 12 00 65. **FIJELLERUP:** HEPPLING'S FOTO & DATA, Strandvejen 155, TI. 31 62 04 42. **HJELSLINGØR:** FOTO-CENTER, Skovvej 48, TI. 43 21 83 30. **HILLERØD:** O.P. DATA, Skovvej 14, TI. 42 36 56 50. **HOLBÆK:** HAGBERG DATA, Angårde 80 D, TI. 50 44 55 30. **KØBENHAVN NV:** NY FOTO, Frederiksborgvej 84, TI. 37 81 80 11. **NÆSTVED:** HOLM FOTO, Danias 3, TI. 53 72 05 01. **ROSkilde:** REIN, DATA, Algersvej 77, TI. 43 36 40 42. **SLAGELSE:** HOLM FOTO, Cny.3, TI. 53 56 50 00. **STENLØSE:** FOTO-HUSET, Skovvej 14, TI. 42 36 56 50. **VÆRLØSE:** JAHN P. FOTO, Byndalen 58, TI. 42 48 06 60. **ÅBYEN:** NYBORG: NYBORG FOTO, Nørregade 11, TI. 85 31 44 44. **ØDNES:** C.K.H. FOTO, Kongensgade 9, TI. 86 13 51 32. **ØDNES:** N.K.H. FOTO, Bugten 4, 45, TI. 06 18 10 50. **SVENDBO:** SVENDBO FOTO, Korngade 3, TI. 62 21 55 01. **SØNDERHØJ:** K.H. FOTO, Sønderhøjvej 1, TI. 64 89 20 50. **ÅRHUS:** J.B. FOTO, Bredgade 39, TI. 84 43 23 24. **ÅRHUS:** BJERRING: BJERRING FOTO, Vesterbrogade 11, TI. 76 12 03 55. **FREDERIKSVÆRK:** JAHN P. FOTO, Danmarksvej 45, TI. 88 42 19 10. **GRENÅ:** CIVILESEN FOTO, Lisevej 20, TI. 88 32 08 30. **NÅDUND:** LICHTZT NIELSEN Data, Skovvej 14, TI. 95 57 18 32. **HERNING:** ASO FOTO, Bredgade 15 E, TI. 97 12 55 14. **HJØRRING:** GUSTAFV. Osergade 2, TI. 38 40 13 41. **HOBRO:** FOTO-KINO, Adalvej 44, TI. 95 52 03 85. **HOLSTEBØ:** FOTO-JENSEN, Orløvej 10, TI. 97 42 49 49. **HORSBENS:** FOTO HUSET, Thorsbøgevej 5, TI. 75 62 23 13. **KAST:** COLOUR FOTO, Møllehede 13, TI. 97 15 29 11. **KOLDING:** FOTO MAGASINET, Dalgade 11, TI. 75 62 01 01. **LÆM:** VINDEN FOTO, Bredgade 33, TI. 97 34 11 50. **LERNØ:** VESTBYKKE FOTOCENTER, Vesterbøgevej 5, TI. 97 55 03 08. **LYNGBY:** M. DAM FOTO, Vesterbøgevej 4, TI. 77 72 38 72. **RANDERS:** CENTER FOTO, Skovvej 14, TI. 88 42 69 35. **ÅRBE:** RISE FOTOCENTER, Mellemindvej 16, TI. 75 42 20 11. **SKEDBO:** ALDERSLYST FOTO, Bredgade 7, TI. 86 82 37 72. **SKAGEN:** ST. JENSEN FOTO, Skagen Butikcenter, TI. 38 44 29 25. **SKANDERBORG:** FOTO HUSET, Adalvej 44, TI. 86 52 07 37. **SKIVE:** CHRI. RICHARDT FOTO, Nørregade 16, TI. 97 52 44 65. **STRUER:** K.S. FOTO & COMPUTER, Vesterbøgevej 3, TI. 97 55 13 08. **SÆBY:** NYTORV FOTO, Vesterbøgevej 13, TI. 88 46 22 22. **THISTED:** DAM FOTO, Pustekassevej 8, TI. 97 82 38 32. **VARDE:** FOTOMAGASINET, Klæmmervej 10, TI. 75 22 56 45. **VEJLE:** SVINOV FOTO, Nørregade 24, TI. 75 82 39 38. **VIBORG:** DAM FOTO, 305 Hattingsvej 42, TI. 96 81 58 41. **ÅRHUS:** DAM FOTO, Buegaterne 10, TI. 88 13 32 32. **DAN:** FOTO, BRUNINGSG. 5, TI. 88 13 32 32. **ÅBENRAA:** von MÜNCHOW, Winkly Gde, Nørreherred 13, TI. 74 92 30 40. **ÅLBØRG:** VILGAARD FOTO, Væggerød Torv 1, TI. 86 12 08 10.